PROMOÇÃO ZELDA
CONCORRA A 10 DISCOS-BÔNUS OCARINA OF TIME/ MASTER QUEST
(página 15)

GRÁTIS! SUPERPÔSTER DO NOVO GAME DE LINK

Nintendo® WORLD

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

55
MAR/2003
R$ 6,50
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR
CONRAD EDITORA

Nesta edição!

The Sims GC
Skies of Arcadia GC
Sonic Advance 2 GBA
Digimon Battle Spirits GBA

Detonados

Lunar Legend GBA
O final de Metroid Prime GC

ZELDA THE WIND WAKER

Navegue ao sabor dos ventos na primeira aventura de Link para GameCube!

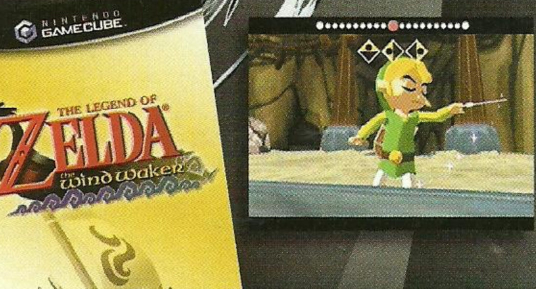
(jogamos Zelda: Ocarina of Time e Master Quest)



THE LEGEND OF ZELDA®
the Wind Waker™

Na compra de Zelda Wind Waker
você leva Grátis
uma camiseta.

Promoção por tempo limitado







www.zelda.com



disponível a partir de abril

Você encontra estes jogos nas lojas: Americanas.com, Fnac, Lojas Americanas, Shoptime.com, Submarino.com, A17 Informática, Multi Mix, Net Box - RJ, Premier Vídeo (Morumbi/Sumaré), Pro-Games Barra, Pro-Games Tijuca, Shop Dan, Sil Games, Star Computer

EDITORIAL

A Nintendo World não é o gênio da lâmpada, mas realiza três desejos! Primeiro, Link é o destaque da nossa capa para o mês de março, mesmo período em que ocorre o lançamento de Zelda: Wind Waker, a mais nova aventura do herói e que também marca sua estréia no GameCube. Na matéria, todas as informações que você precisa saber sobre o enredo e os elementos que estarão presentes no desafio.

O segundo desejo é ter uma edição recheada de bons jogos para as plataformas Nintendo. São matérias imperdíveis, como o preview de The Sims, para GameCube, um dos jogos mais conhecidos no mundo e o mais vendido para computadores. O simulador vai lhe dar uma vida virtual completa, com direito a emprego, amigos e muito namoro. Temos também uma prévia dos promissores Mega Man & Bass e Golden Sun: The Lost Age, para GBA, um especial com os games Yu-Gi-Oh! para consoles Nintendo e avaliação e notas para Skies of Arcadia, Blood Omen 2 e BMX XXX (GameCube) e Digimon Battle Spirits, Crash Bandicoot: N-Tranced e Sonic Advance 2 (GBA). Isso sem falar no serviço completo de Lunar Legend, um super-RPG para o portátil GBA, você não vai querer parar de jogar até zerar o game, e o final emocionante de Metroid Prime, com a localização dos últimos equipamentos e armas. Acha pouco e quer mais? Pois então prepare-se para ter mais um pedido atendido!

O terceiro desejo realizado – e o melhor de todos - é a promoção Zelda, em que você concorre a dez discos-bônus de Zelda: Ocarina of Time e Ocarina of Time: Master Quest – os tão famosos extras que no Brasil só poderão ser conseguidos nas promoções da Nintendo World (teremos mais 35 discos em uma outra promoção só para assinantes). Não perca a chance de participar (página 15). Nintendo World Rules!

Ronny Marinoto

Link, navegando com seu barco nervoso, venceria todas as regatas e competições olímpicas!

ÍNDICE

Nintendo World
Número 55 — Março/2003

N-MAIL	6	PUBLICAMOS A SUA MENSAGEM
HOT PAINT	8	GALERIA DOS LEITORES-ARTISTAS
N-WEB	9	TUDO QUE ACONTECE NA REDE
HOT SHOTS	10	ELEIÇÃO DOS MELHORES DE 2002
HOT SHOTS	12	POKÉMON EDIÇÃO LIMITADA
CALENDÁRIO	14	OS GAMES DE MARÇO E ABRIL
ESPECIAL	18	YU-GI-OH! NOS CONSOLES NINTENDO
SPOTLIGHT	20	DESTAQUES DE FEVEREIRO
PREVIEW	22	THE SIMS – GC
CAPA	28	ZELDA: THE WIND WAKER – GC
ESTRATÉGIA	34	METROID PRIME – GC
ESTRATÉGIA	40	LUNAR LEGEND – GBA
REVIEWS	46	SKIES OF ARCADIA – GC
REVIEWS	48	BLOOD OMEN 2 / THE SUM OF ALL FEARS – GC
REVIEWS	50	BMX XXX / STAR WARS: THE CLONE WARS – GC
REVIEWS	52	DIGIMON BATTLE SPIRITS – GBA
REVIEWS	54	CRASH BANDICOOT / SONIC ADV 2 – GBA
SUPER CLASSICS	56	HISTÓRIA DA EA
TOP SECRET	58	DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
PERGUNTE AS PILOTOS	61	AS DÚVIDAS DOS LEITORES
GALLERY	62	O CHORÃO BABY MARIO

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da **Nintendo World**, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. Matemática pura!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação – São Paulo/SP
CEP: 01539-020
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216
(das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br


O que você faria se a Morte te oferecesse um emprego?
DISCWORLD
O APRENDIZ DE MORTE
TERRY PRATCHETT
DISCWORLD
DIREITOS IGUAIS RITUAIS IGUAIS
TERRY PRATCHETT
DISCWORLD
A LUZ FANTÁSTICA
TERRY PRATCHETT
DISCWORLD
A COR DA MAGIA
TERRY PRATCHETT
No quarto livro da série **Discworld**, Morte faz uma proposta inacreditável a Mortimer: trabalhar como seu aprendiz.

N-MAIL

Ficamos felizes em ver que a seção N-Mail está servindo para ajuda
mensagens querendo ajudar o Nathaniel "Azaradão", o cara qu
esqueceu de comprar o jogo. Parabéns aos interessados em ajudá-l

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Duas versões do sucesso Ocarina of Time estão no disco-bônus entregue pela Nintendo a quem reservou o jogo antecipadamente. Se você não é um desses felizardos, não perca a chance de participar da promoção NW, que vai sortear dez dessas relíquias gamísticas.
Cem ou mais e-mails com propaganda de um hotel de Salvador convidando-nos para o carnaval 2003. Uma promoção tentadora.
Um ponto de tevê com assinatura da Sky foi instalado na redação. Maravilha!
Noventa ligações de um pentelho querendo saber como habilitar os personagens secretos de SSBM. Queremos a Power Line de volta!
Nenhuma madrugada trabalhada para fechar esta edição. Nós somos o máximo!
Três mensagens concorreram a carta do mês e venceu a redação do Ronan. Infelizmente, o nosso futuro escritor não mandou seus dados completos: faltou dizer a cidade e o estado de onde partiu a correspondência.

GBA SP BR

Vou ser sincera: acho que o lançamento desse GBA SP foi mais que precipitado. Não digo que o GBA seja perfeito, mas o GBA SP é menos ainda. Não vejo porque comprar um GBA SP se terei que comprar um Cabo Link quando quiser usar fones de ouvido. O GBA não tem luz interna, mas não preciso comprar um acessório só para usar fones de ouvido, em compensação, terei que comprar luz externa. Resumindo, acho que a Big N devia ter lançado um GBA SP com perfeição total. Trocaram seis por meia dúzia...
Outra coisa, vocês cometeram uma grande gafe ou estou enganada? Na matéria do GBA SP, vocês dizem: "Quando poderemos botar as mãos nessa jóia? Japão... Estados Unidos..." Detalhe, não estamos nos Estados Unidos nem no Japão. Quando ele chega ao Brasil? Pra terminar, será que vocês poderiam atender o meu desejo de mostrar uma foto de quem responde ao N-Mail?

Taty/Kamilly Montorsi,
Via e-mail

Taty e Kamilly são duas pessoas diferentes? Que legal! São as mulheres se unindo pra invadir de vez o N-Mail! Posso chamar vocês de "duplinha"? Então, beleza!
Seguinte, duplinha: muita gente vai discordar de mim, mas eu nunca liguei para a falta de uma luz interna do GBA normal. Isso porque ele é um videogame que só uso em viagens ou quando estou no banheiro. E meu banheiro é bem iluminado. Pra quem não larga nunca do portátil, a melhor opção talvez seja mesmo o novo modelo SP com luz interna. E esse lance do fone de ouvido do qual você reclamou também é questionável. Quantas pessoas você conhece que jogam GBA com um fone de ouvido? Pelo visto, a Nintendo fez uma pesquisa para descobrir a real utilidade da função e optou por não a incluir no SP para alcançar uma maior portabilidade. Você é que deve decidir qual o melhor modelo pra você, já que o modelo antigo continuará sendo fabricado. Pena que não temos uma previsão de lançamento para o Brasil.
Vou ficar devendo a foto pra vocês. Havia batido uma aqui, mas não sei por que o filme queimou na hora da revelação. Fica pra próxima vez.

Sortudaço!

Na edição 54, há uma carta do Nathaniel V. Rebouças ("Azaradão") dizendo que ele comprou o GameCube mas se esqueceu do jogo. Eu e minha filha ficamos muito sensibilizadas com isso (podemos imaginar o quanto é duro essa situação), e como ela ganhou o **Pikmin**, mas não gostou muito, queremos saber se vocês podem colocá-lo em contato conosco para que enviemos o jogo de presente para ele (pode avisar que o frete também é por nossa conta, já que ele não tem mais grana).

Ana Maria Ferreira (mamãe) e
Carol (filhota)
Canela/RS

OK!! Que coisa mais linda saber que ainda existem pessoas como vocês no mundo! Aposto que o Nathaniel deve estar pulando de alegria agora. Só não entendo como foi que vocês não gostaram de um game tão legal quanto Pikmin**... Bom, sorte do azaradão de Brasília!**

Mais benevolência

Fiquei impressionado com a boa vontade de vocês em ajudar o Nathaniel V. Rebouças, de Brasília, o carinha que não sabe onde tem uma locadora de GameCube. Mas vocês não puseram o endereço do rapaz, ou seu e-mail, de modo que não podemos lhe sugerir que faça a compra em sites como X, Y, Z e outros. E quem quiser indicar a tal locadora lá em Brasília para o cara, vai fazer como? Mandar sinal de fumaça, como fazem os índios?

Arthur Eduardo
Campinas/SP

Não, meu caro Touro Sentado. É só se prontificar a ajudar que a gente também faz a nossa parte, publicando sua boa vontade em forma de carta no N-Mail. Mas como não fazemos propaganda de graça, trocamos os nomes dos sites que você indicou. Porém, tenho certeza de que o Nathaniel, como rapaz esperto que é, já captou o sentido de seus sinais de fumaça.

Diário de um cubista

E aí pessoal da **NW**! Estou muito feliz em escrever para vocês. Bem, não tão feliz assim.
Antes que vocês perguntem o que foi que aconteceu, vou contar minha história.
Janeiro de 2002: passo minhas férias babando em cima das minhas **NW**, dizendo para todo mundo: "O GameCube é demais! É o melhor do mundo!"
Fevereiro de 2002: descubro o jogo **Super Smash Bros. Melee** e o considero o melhor jogo do mundo.
Março de 2002: decepção! O GameCube ainda não foi lançado, então, não posso pedi-lo como presente de aniversário!
Abril de 2002: decepção! O GameCube é muito caro! Parece que vou ter de esquecê-lo por algum tempo.
Outubro de 2002: nada de GameCube no Dia das Crianças! Sem comentários!
Novembro de 2002: ouço o boato de que talvez eu ganhe um GameCube no Natal. Oh yes!
Dezembro de 2002: finalmente! Aleluia! O GameCube é meu e ainda veio com o incrível **Super Smash Bros.Melee**! Beleza pura!
Janeiro de 2003: passo o mês inteiro jogando e lendo a **Nintendo World**. Tá bom ou quer mais?
Fevereiro de 2003: leio na minha **NW** sobre o lançamento de um console mais poderoso (ai que ódio!!!).
Por favor, amigos de longa data, respondam à minha simples pergunta:
Afinal, qual é o futuro do GameCube? Não sei mais até quando vou agüentar ficar olhando para o meu Cubinho e ficar me perguntando quanto tempo mais ele tem de vida.

Thales Minuzzi
Porto Alegre/RS

Caramba! Quanto drama, Thales! Relaxa que ainda tem muito metro cúbico de lenha pra queimar nessa fogueira. Nunca noticiamos um possível fim do GameCube. O que ocorre é que a corrida tecnológica não cessa nunca, e mesmo existindo três poderosos hardwares de videogame no mercado, seus fabricantes já estão pensando nos substitutos (e desenvolvendo os mesmos). Sem mencionar o agravante de que a imprensa, e os próprios jogadores, não param de perguntar quando tal empresa vai lançar o substituto de tal console. Com a Nintendo não poderia ser diferente. Ou você quer que sua empresa favorita de games fique pra trás? Já que você é um colecionador da NW**, veja quando ele foi lançado e faça você mesmo as contas, considerando que um console de videogame tem um ciclo de vida de aproximadamente seis anos.**

ATENÇÃO! NOVO ENDEREÇO:
Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - Rua Simão Dias da Fonseca, 93 - CEP: 01539-020 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

nossos leitores. Nesta edição, recebemos algumas
torrou toda grana na compra do GameCube e se
É assim que construiremos um mundo melhor.

CARTADOMÊS

"ISTO"

Acabei de irritar a minha mamãe do coração por causa de uma besteira. Mesmo sabendo que não foi por mal, me arrependo. E depois da bronca que ela me deu, a primeira coisa que fiz foi escrever "isto" para me livrar dos pensamentos ruins que passam pela minha cabeça. Tenho uma grande dúvida que nunca sai da minha cabeça. Queria saber de você, ó grande sábio que responde às cartas da Nintendo World, se tenho vocação para escrever? Eu consigo me comunicar muito melhor através da escrita e me sinto muito bem quando escrevo. Se você me disser que tenho futuro, vou investir na carreira de redator. Ao som de "Lágrimas e Chuva", do Kid Abelha, eu me divirto viajando neste mundo e o melhor é que a cada palavra que escrevo, maior é a vontade de continuar! A partir de agora, deixo a sorte tornar "isto" em redação para a minha amada revista **Nintendo World** e receber uma resposta sincera. Este e-mail era para ser um pensamento registrado meu, mas resolvi compartilhar com você (aliás, carinha que responde às cartas, vou te chamar de "?"), para que "isto" seja publicado de qualquer jeito, nem que para isso, "isto" tenha que ser editado por causa do espaço do NMail. Bom, aqui está minha ficha completa para não haver erro na hora de me reconhecer: (nota de "?": o cara deu uma descrição longa demais pra ser publicada) Acabei exagerando? Não sei, mas "isto" vem do fundo do coração e é por isso que eu acredito que "isto" será uma carta do mês. Qual o motivo? Vou puxar o saco da minha revista sempre! E finalmente, vou me despedindo para não abusar da boa vontade do "?", meu futuro companheiro de trabalho (tenho certeza!). Um abraço bem apertado para todos da redação e nunca me desapontem!

Ronan Von Dollinger
Via e-mail

Tá brincando? Você escreve bem pra caramba! Nem pense duas vezes: se você curte escrever, vai fundo! Quantos anos você disse que tem mesmo? Quinze? Imagine daqui um tempo! Só não consigo entender como você escreve tão bem ouvindo QI de Abelha. Eu respondi a tua carta ao som de "Peace Sells", do Megadeth e "Angel of Death", do Slayer, mas cada um com suas bandas, né?
Quer um toque? Desde a primeira linha "disto" (esse lance do "isto" e do "?" foi sensacional!) está evidente que seu texto foi escrito num estilo autobiográfico, então, você nem precisaria usar tanto a palavra "eu" (cortei vários "eus"). Dê uma olhada no e-mail original que você mandou pra cá e veja as outras alterações que fiz. Talvez lhe sirvam pra alguma coisa.
Um último conselho importante: nunca puxe o saco dos outros. Isso não funciona e ninguém gosta. Fora isso, tá na cara que você tem talento. Não se esqueça de dar notícias do seu progresso. N

Ele de novo?!?

É horrível, horrível ler a **NW**! Querem saber por quê?! Porque não tenho um GameCube! E dificilmente terei um (só quando ele "morrer", e olha lá), pois aqui sou o único dos únicos que gosta de jogar! E é por isso que minhas expectativas de ganhar um são quase (sou esperançoso!) nulas. Tenho um GBA (foi um sacrifício), mas só um jogo! E quando leio a **NW** com detonados, previews, reviews, e até as cartas comentando sobre os jogos do GC, sinto um desgosto profundo! E não vou pedir para vocês convencerem meus pais, senão é capaz deles darem risada da minha cara.
Bom, já que eu disse que a **NW** é "horrível", tenho dois comentários a respeito: a revista tinha 66 páginas antes do seu 3º aniversário, depois caiu. Agora pergunto: não é estranho a **NW** ter menos da metade de páginas de revistas como Veja, Época e outras (até femininas!), sendo que os preços são quase iguais e o dólar subiu pra todo mundo?
E outra coisa: o nome Spotlight já não tinha aparecido algumas vezes na **NW**? Ah! O novo GBA (GBA SP) fez alguma homenagem a São Paulo?

Ajury Neto
São Paulo/SP

Ahhh... o velho e bom Ajury com suas perguntas desconcertantes. Que prazer tê-lo de volta, meu camarada! Seguinte, muito boa a sua comparação, mas um tanto quanto equivocada. Imagine quantas revistas Veja são vendidas a cada edição publicada. Faça o mesmo exercício com a Nintendo World. **Agora imagine qual é a tiragem de cada uma dessas revistas. Quanto maior a tiragem, mais barato sai para rodar essa revista na gráfica. Quanto mais revistas são vendidas, mais caro um anúncio em suas páginas. Quanto mais anúncios, mais lucro para a editora e, conseqüentemente, mais benefícios para o leitor. Sacou? O jeito é você convencer mais amigos a comprarem a** NW.
O nome Spotlight já apareceu algumas vezes na NW, **mas tinha outra proposta – falava sobre ascendentes do universo Nintendo –, e parabéns, você tem uma memória e tanto. A única coisa de que me lembro bem foi da Nintendo, sempre misteriosa, ter dito que iria batizar o novo modelo de GBA em homenagem a um morador de uma metrópole da América do Sul, um cidadão chamado Ajury. Não entendi nada, mas enfim...**

Não converse com estranhos

Estava lendo a edição da revista em que vocês falaram que haviam mudado de endereço. Daí eu pensei: o primeiro endereço, antes de vocês lançarem a **NW**, quando só tinha a Herói, foi do lado da minha casa, na rua Basílio da Cunha. Mas para minha decepção, vocês se mudaram para a rua Lacerda Franco. Até aí tudo bem, ainda estava perto. Depois, vocês se mudaram para a rua Maracaí! Ainda estava bom porque eu estudava no Anglo e podia admirar a sede sua sede quando quisesse. Mas daí vocês se mudaram para uma tal de rua Simão Dias, que eu nem sei onde fica! Aí foi a gota d'água! Só falta vocês mudarem de cidade! Resolvi escrever esta carta para ver se vocês não se comoveriam e voltariam a ser meus vizinhos! Bem, acho que é só isso! Abração!!

Vizinho anônimo
Via e-mail

A gente saiu da Basílio da Cunha porque tínhamos um vizinho que ninguém até hoje sabe o nome e que todo mundo morria de medo só de olhar pra cara dele. Depois, na Lacerda Franco, muitos funcionários foram molestados na saída do trabalho pelo tal indivíduo misterioso.
Resolvemos ir um pouco mais longe. Na Maracaí, o psicopata voltou a aparecer, dessa vez, portando livros escolares, razão pela qual desconfiamos que ele estudava ali por perto. Saímos dali rapidamente e fomos para a Simão Dias. Foi uma boa jogada, pois ele nunca mais apareceu. Talvez não saiba onde fica essa rua. Já que você é nosso vizinho, fique esperto, pois ele pode estar rondando a sua casa.

Simples e direto

Por que a Power Line acabou?

Marcos R.,
S.J. de Meriti/RJ

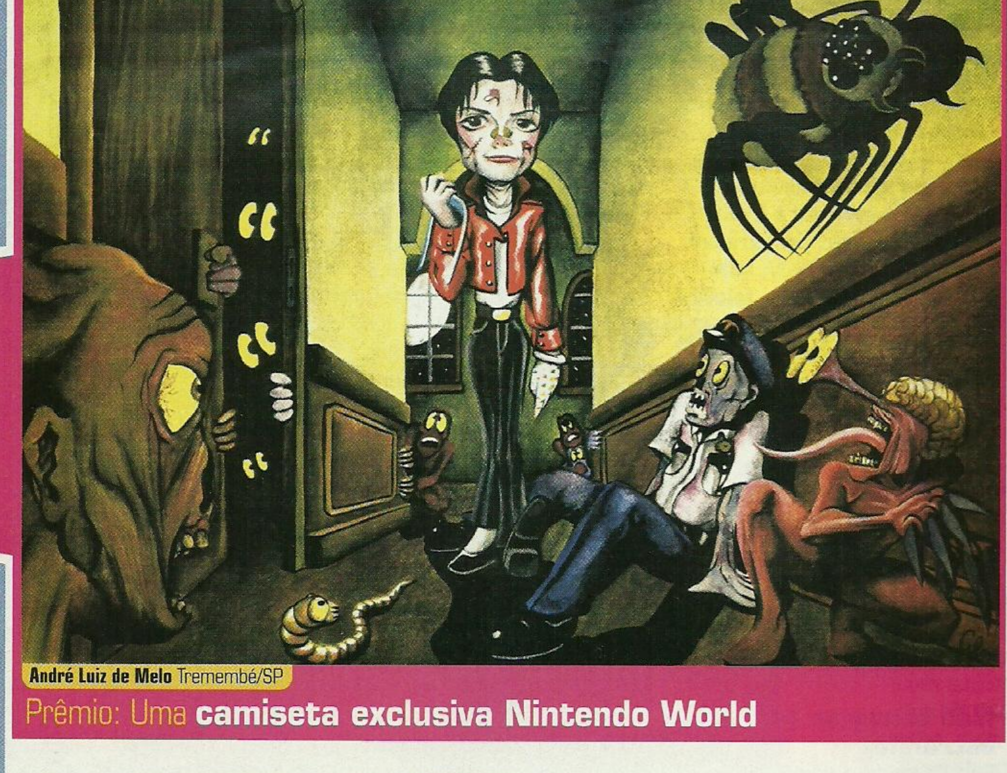
Porque tudo acaba nessa vida. Esse era um serviço prestado pela Gradiente e foi encerrado com o fim do contrato com a Nintendo.

VOCÊ MANDA!

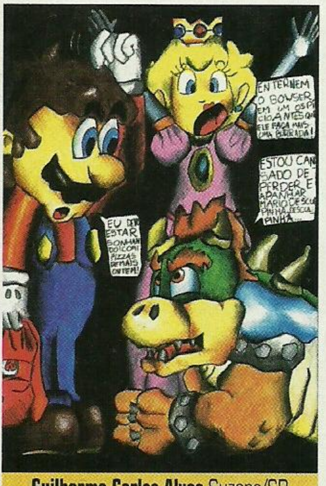
Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

HOT PAINT

Vencedor


André Luiz de Melo Tremembé/SP

Prêmio: Uma **camiseta exclusiva Nintendo World**



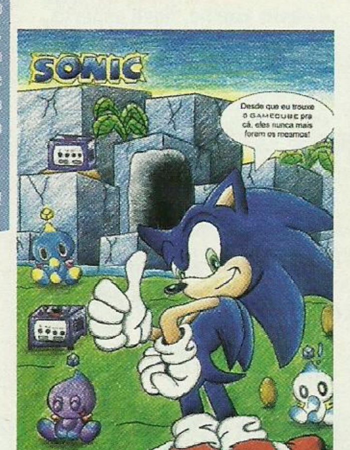
Guilherme Carlos Alves Suzano/SP



Dalton Aguiar São Paulo/SP

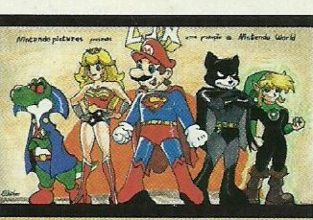


Paulo Raphael de Oliveira Costa Curitiba/PR



Davi C. Marques São Bernardo do Campo/SP


Kleber Januario Santa Barbara do Oeste/MG


Éder Soares da Silva Ibiraci/MG


Eder Batista da Costa Osasco/SP


Érick Santos Garcia Curitibanos/SC

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP: 01539-020
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter no verso o seu nome, endereço completo, idade e telefone para contato, bem legíveis.

Boa sorte!




CONRAD EDITORA

Cristiane Monti
Diretora Executiva

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

André Martins
Gerente de Produto

Nintendo World

REDAÇÃO
Noelly Russo
Diretora de Redação

Odair Braz Junior
Redator-Chefe

Ronny Marinoto
Editor

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Luiz Gustavo Bacan
Designer

Andréa Aguiar
Revisora

William Domingos
Secretário Gráfico

Colaboradores
Alex Figueiredo, Augusto Olivani, Cassiano Barbosa, Fabio Michelin, Fabio Santana, Felipe Azevedo, Gilsomar P. do Livramento, Nelson Alves Jr., Pablo Miyazawa, Renato Siqueira, Renato Villegas, Ricardo Cruz (textos)

CENTRO DE TRATAMENTO DE IMAGENS
André Miyazawa
Coordenador

Homero Letonai
Alexandre Cardoso da Silva
Escaneamento e Tratamento de Imagens

PRODUÇÃO GRÁFICA
Priscila Santos
Gerente de Produção Gráfica

Ed Wilson Dias
Alessandra Vieira
Coordenadores de Produção

WEB
Mateus Reis
Giseli Vasconcelos
Fernando Nogueira Internet
Cadu Simões (Surfer)

TECNOLOGIA DE INFORMAÇÃO
Alexandre Monti
Gerente de TI

André Jaccon
Robson Venerucchi
Artur Augusto Martins
Suporte Técnico

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Gerente Administrativo-Financeira

Dirceu Darin
Gerente de Serviços

MARKETING
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

PUBLICIDADE
Luciana Cristina Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

Tel.: (11) 3346-6075
publicidade@conradeditora.com.br

NINTENDO WORLD, Edição 55, março de 2003, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda.**

ATENDIMENTO AO LEITOR
Janaina Carvalho
Heloisa Scott
Fone: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
atendimento@conradeditora.com.br

Redação, Administração e Correspondência:
R. Simão Dias da Fonseca, 93
CEP 01539-020
Aclimação – São Paulo/SP
Te.: (11) 3346 6088
Fax: (11) 3346 6078
www.conradeditora.com.br

ANER

Impressão **Plural**
Distribuição **Dinap**

Na Terra dos dinos
Yoshi's Island é pura diversão na rede!

A tela principal é também é um mapa de navegação, parecido com o que aparece no jogo, onde dá para escolher algumas áreas para explorar. Em cada miniuniverso, estão disponíveis Wallpapers (seis diferentes), vídeos, dicas específicas para se dar bem naquela região, lista de inimigos, chefões, etc. Agora, se você já conhece todo o bando do Yoshi, pode tentar a sorte em dois minigames online disponíveis na opção Game Cave. Um deles é uma espécie de jogo da forca, em que você vai escolhendo as letras do alfabeto até adivinhar a frase que está em inglês (permite apenas cinco erros). O outro é um jogo da memória com os personagens do game.

http://www.gameboyadvance.com/yoshi/





Invasão de topetudos!
Site mostra todo conteúdo da série Rayman

Todo o extenso universo dos games Rayman estão no Rayman Zone. Informações e imagens de cada jogo da série, profile da equipe criadora e até entrevistas com os desenvolvedores são as principais atrações do portal. Há uma quantidade limitada de screenshots disponível para todos mais uma galeria imensa reservada aos membros cadastrados no Lum's Quest. Vídeos podem ser baixados no mesmo esquema. Ainda na seção gallery, você tem acesso a arte conceititual de Rayman 3, com várias cenas de protótipos de cenários e personagens. Só que, mais uma vez, só os cadas-trados podem pegar as melhores imagens. Além disso, o site ainda tem um fórum bastante movimentado e uma seção de notícias atualizada.

http://www.raymanzone.com

Declare guerra!
Site de Ghost Recon está no ar

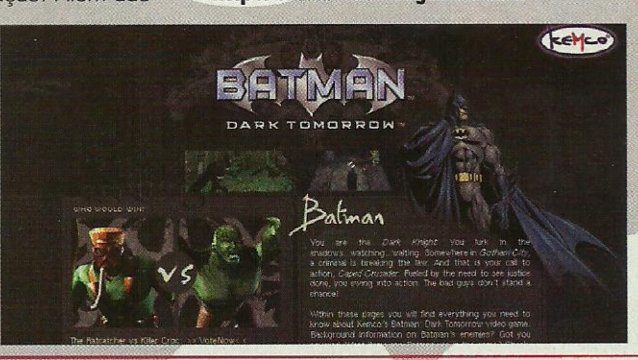
Sem muitos detalhes visuais, o site do jogo Tom Clancy's Ghost Recon, **para o Game Cube, tem uma interface (desenvolvida em linguagem php) bastante limpa e objetiva. A começar pela seção de dowloads, onde se pode baixar numa boa a versão demo do game (para PCs), alguns wallpapers, telas de jogo, ilustrações de arte conceitual e outros souvenirs virtuais do jogo. O que chama a atenção no site são os fóruns – todos em inglês. São oito canais diferentes em que você pode trocar informações com outros jogadores ou resolver problemas técnicos que possam surgir durante a partida.**

http://www.ghostrecon.com/

Herói das antigas
Batman: Dark Tomorrow para GameCube

O esperado novo game do Homem-Morcego, a julgar pelo site, não vai decepcionar os fãs do herói sessentão. Logo na capa da página, você encontra imagens clicáveis que dão acesso a fichas completas de todos os vilões do jogo, você pode baixar também vídeos com cenas dos próprios em ação. Além das informações básicas sobre o jogo, você encontra no site o depoimento de Kenji Terada, famoso roteirista de games que já trabalhou em **Final Fantasy I**, **II** e **III**, e de Scott Peterson, da DC Comics. O site conta também com uma saga fechada em quadrinhos do Homem-Morcego (a mesma revista já foi publicada no Brasil) com arquivos em pdf de alta qualidade e três ilustrações em wallpaper. A segunda parte do episódio em quadrinhos virá como brinde dentro da caixa do jogo original. Como prêmio de consolação, a seção de screenshots tem algumas imagens bacanas, embora não muito grandes.

http://batman.kemcogames.com/



Viagem insólita
Navegue pelo universo de Enter the Matrix

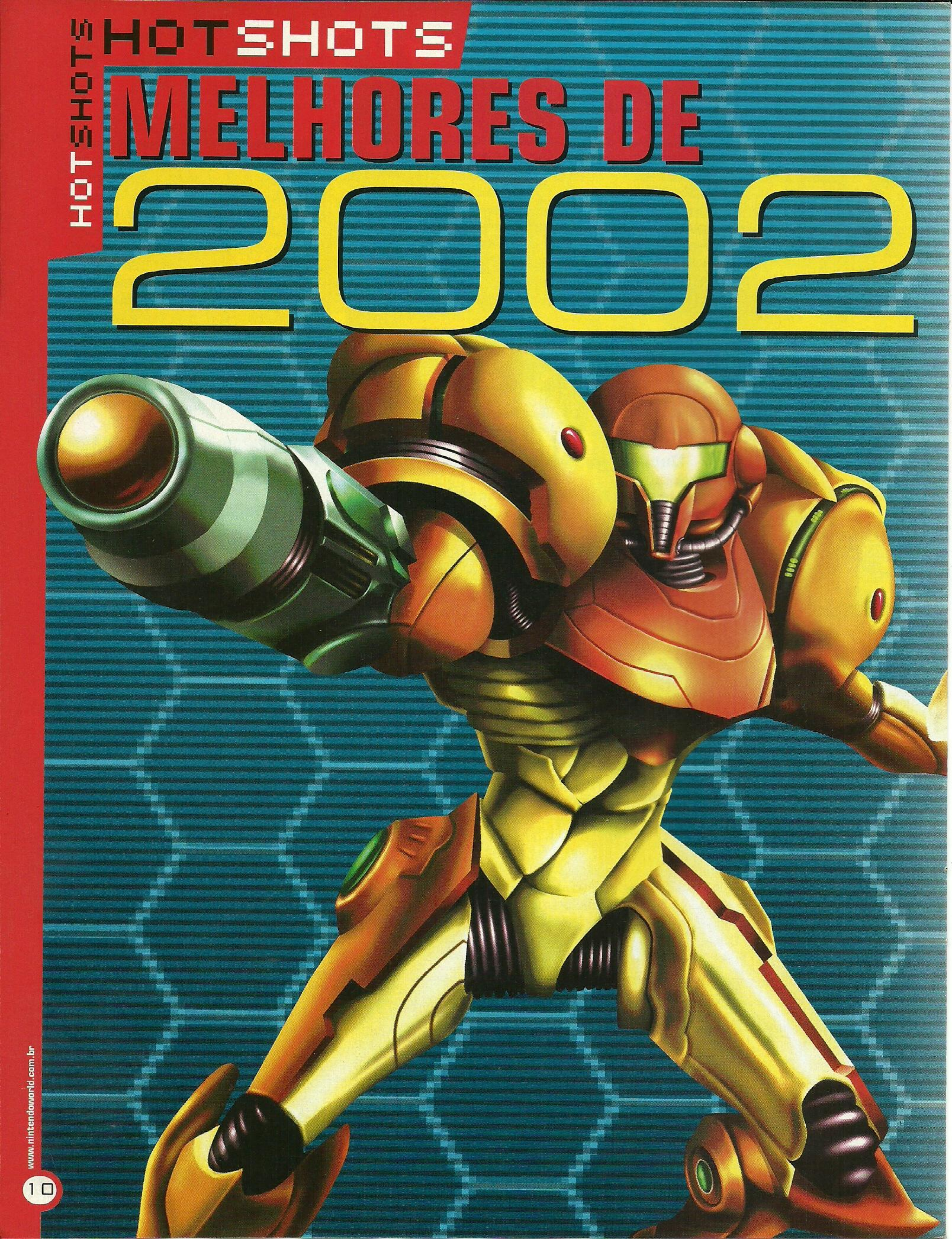
O caminho para o complexo universo de "Matrix" é revelado no momento em que você dá o clique inicial no site oficial do jogo Enter the Matrix. **No entanto, o conteúdo ainda fica devendo. Estão lá as informações básicas sobre o game, um solitário wallpaper, exatos catorze screenshots, que são criativamente mostrados à medida que você desliza o cursor por uma barra de rolagem, fichas de personagens e notícias. Matérias publicadas em diversos sites e revistas comentando o jogo estão reunidas na seção Press, o que acaba se tornando o único diferencial do site. O título promete muita ação e emoção nos videogames, ao mesmo tempo que estará nas telas de cinema.**

http://www.enterthematrixgame.com/html/index.html



DIGA LÁ! Conhece algum site Nintendo bacana? Mande sua indicação para: redacao@nintendoworld.com.br

MELHORES DE 2002



Você foi às urnas e nós apuramos os votos! Chegou o momento de conhecer os Melhores de 2002 na opinião dos leitores e internautas – a votação aconteceu no site e pelos cupons publicados na edição 53.
Foram 1.962 votos, um número baixo se comparado ao potencial da nação nintendista brasileira, mas é um parcela de eleitores conscientes que deram suas opiniões.
Nenhuma surpresa nas primeiras colocações, apenas foram confirmados os games de maior sucesso e os mais populares. E o grande título de 2002 é **Metroid Prime**, que concorreu em seis categorias, apareceu três vezes na primeira colocação e uma vez na segunda.



MELHOR HISTÓRIA

Samus realmente encantou com seu enredo forte que gerou uma de suas melhores aventuras.

1º Metroid Prime (GC) – **28,8%**
2º Eternal Darkness: Sanit's Requiem (GC) – **22,4%**
3º Resident Evil (GC) – **19,8%**
4º Super Mario Sunshine (GC) – **15,5%**
5º Harry Potter e a Câmara Secreta (GBA) – **13,5%**



MELHOR MÚSICA

A trilha sonara barulhenta de THPS4 mandou no show e ficou com este prêmio. Rock and Roll forever.

1º Tony Hawk's Pro Skater 4 (GC) – **43,2%**
2º Metroid Prime (GC) – **26,5%**
3º Harry Potter e a Câmara Secreta (GBC) – **11,2%**
4º Eternal Darkness: Sanit's Requiem (GC) – **9,8%**
5º Spider Man (GC) – **9,3%**



MELHORES GRÁFICOS

Outro prêmio conquistado pela beleza do conjunto de Metroid Prime. Indiscutivelmente o melhor.

1º Metroid Prime (GC) – **32,2%**
2º Star Fox Adventures (GC) – **28,0%**
3º Resident Evil (GC) – **27,3%**
4º Super Mario Sunshine (GC) – **9,2%**
5º Medal of Honor: Frontline (GC) – **3,3%**

MELHOR MULTIPLAYER

Mario não deu chance para ninguém e levou o prêmio com sua festa de arromba.

1º Mario Party 4 (GC) – **65,6%**
2º The Legend of Zelda: Four Swords (GBA) – **25,4%**
3º 007 Night Fire (GC) – **3,7%**
4º TimeSplitters 2 (GC) – **3,2%**
5º Tony Hawk's Pro Skater 4 (GC) – **2,1%**

O MELHOR DE GAME BOY

Link continua sendo a melhor diversão para se carregar no bolso e sua sala de troféus ganha mais um ornamento.

1º The Legend of Zelda: A Link to the Past – **42,0%**
2º Metroid Fusion – **38,9%**
3º Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 – **9,0%**
4º Castlevania Harmony of Dissonance – **5,3%**
5º Tony Hawk's Pro Skater 3 – **4,8%**



INOVADOR

O simulador de "vida animal" fica merecidamente com este caneco. Que venha a próxima versão!

1º Animal Crossing (GC) – **36,8%**
2º The Legend of Zelda: Four Swords (GBA) – **32%**
3º e-Reader (GBA) – **18,8%**
4º Eternal Darkness: Sanit's Requiem (GC) – **10,9%**
5º Dead to Rights (GC) – **1,5%**





O MELHOR DE GAMECUBE

A mercenária imbatível fica com o primeiro lugar também nesta categoria.

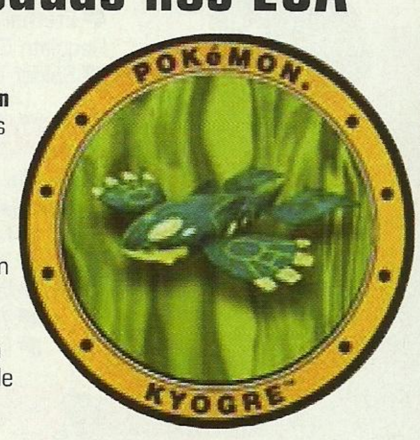
1º Metroid Prime – **50,9%**
2º Super Mario Sunshine – **20,4%**
3º Animal Crossing – **11,7%**
4º Resident Evil – **11,5%**
5º Eternal Darkness: Sanit's Requiem – **5,5%**



POKÉMON EM EDIÇÃO ESPECIAL

Moedas holográficas serão distribuídas para reservas antecipadas nos EUA

A mania Pokémon está de volta. É o que diz a Nintendo of America em nota publicada em seu site dirigido à imprensa. Os números oficiais da vendagem de **Pokémon Ruby e Sapphire** no Japão estão perto de quatro milhões de cópias (dois milhões para cada, em média). E com o lançamento americano se aproximando – os títulos estréiam na América dia 17 de março –, foi anunciada uma promoção que entregará uma moeda holográfica colecionável de Pokémon, em edição limitada, para quem fizer a reserva antecipada de um dos dois jogos. A versão **Ruby** presenteará o jogador com uma moeda do guardião Groudon e a versão **Sapphire** trará uma moeda com a imagem do guardião Kyogre. A nova temporada de capturas está aberta!





COLEÇÃO SOUL CALIBUR

Game ganha réplica colecionável dos guerreiros

Revelados os primeiros Action Figures do game Soul Calibur 2, **desenvolvidos pela McFarlane Toys. Os primeiros a tomarem forma foram Astaroth, Ivy, Necrid, Nightmare e Voldo, mas todos os lutadores do jogo devem ganhar suas réplicas. Não existe data para encontrar as miniaturas no mercado, mas o game estréia em março, no Japão e em agosto, nos Estados Unidos.**


Ivy


Necrid


Nightmare


Voldo


Astaroth

ANIMES PORTÁTEIS!

GBA vai ganhar acessório revolucionário



A Am3, empresa japonesa ligada ao grupo Nintendo, anunciou o lançamento de um adaptador para o GBA que permite ao gamemaníaco assistir a animes na telinha do seu portátil. Esses animes serão vendidos em forma de Memory Cards, cada um com capacidade para armazenar um episódio de aproximadamente 24 minutos (ou 32 megabytes). A idéia da Am3 é lançar o adaptador no final de maio, no Japão, por cerca de U$ 23. O preço dos primeiros cinco cartuchos/episódios, que também saem em maio, deve variar entre U$1,66 a U$4,15. As parcerias já confirmadas com a Bandai e vários outros estúdios de animação estão fazendo a empresa programar mais lançamentos durante o ano, de acordo com a repercussão inicial do produto. Por hora, não existem informações sobre a vinda do adaptador para os EUA ou Brasil.

N-BITS

N-BITS

•**Como já é tradicional na série** Soul Calibur, **os lutadores dispõem de mais de um modelo de roupa para lutar. O visual do personagem Link ganhará a cor vermelha e o novato Necrid aparecerá com um aspecto ainda mais assustador.**



•**A Konami anunciou o título** Frogger's Adventures 3 **para GameCube. O game será lançado no final do ano, mas nenhum detalhe foi revelado. As surpresas, não só por parte da Konami, estão sendo reservadas para a E3, que acontece nos dias 14, 15 e 16 de maio.**

•**O título** One Piece Treasure Battle, **para GameCube, ganhará sua versão americana. O nome do jogo aparece na lista de lançamentos futuros do site oficial da Nintendo of America e a Bandai, produtora do game, está abandonando suas atividades paralelas para se dedicar à produção de games para GBA – o que demosntra um estreitamento no relacionamento entre as empresas.**

•**Sega e McDonald's unem forças e o Mclanche Feliz vai ficar ainda mais feliz. Miniaturas do Sonic e sua turma e dos macaquinhos de Super Monkey Ball serão distribuídos como brindes do combinado destinado às crianças. A promoção vai vigorar durante todo o verão americano (junho/julho).**

•**GBA SP vende mais de 200 mil unidades no lançamento japonês (14 de fevereiro) e os estoques sumiram em menos de quatro horas. Os títulos mais procurados foram** Metroid Fusion **e** Final Fantasy Tactics Advance. **Os números superaram as expectativas da Nintendo.**

DRIVER NA TV E CINEMAS

Enredo do game vai ganhar as telas

Driver é um dos jogos mais polêmicos e mais vendidos dos últimos tempos. Tanto que a terceira versão chega às lojas dentro de alguns meses – o GameCube receberá a sua. A novidade agora é que o game vai virar filme e, possivelmente, seriado de tevê. Os direitos para as produções foram adiquiridos pela Impact Pictures, e Paul Anderson, diretor do longa de **Resident Evil**, deve comandar a adaptação. Em **Driver**, você é o policial Tanner que se infiltra na máfia e tem que fazer vários serviços sujos para conseguir descobrir como funciona essa organização criminosa. Não há uma data de lançamento definida, mas espera-se que game e o filme estréiem juntos no primeiro semestre de 2004.

MANGÁ DIGITAL

História de Metroid animada para internet

Produzido em Flash, o mangá explora detalhes do até então obscuro enredo da série. De maneira dinâmica, com diversas animações, sons e o típico estilo dos quadrinhos japoneses, a história digital começa com a heroína concluindo mais uma missão para a Federação Galáctica e, ao descansar, lembra-se do passado. O mangá, então, remonta à infância de Samus no planeta K-2L, desvendando seu contato com o povo Chozo, a invasão dos Space Pirates à sua colônia e a morte de seus pais pelas mãos de Ridley. E esse é apenas o primeiro capítulo da história.

http://kodansha.cplaza.ne.jp/e-manga/club/manga/metroid/vol01/index.html



NO CONTROLE

NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

O melhor de todos

Os jogadores americanos que compraram **Zelda: The Wind Waker** com antecedência e levaram para casa um disquinho bônus contendo dois games. Um deles é o famoso **Ura Zelda**, antigo projeto para o finado acessório 64 DD, agora batizado de Master Quest. Para quem não sabe, esta é uma versão levemente modificada e inédita de **Zelda: Ocarina of Time**. Mas o que interessa mesmo aqui não é a versão, mas sim o original. Se você ainda não sabe, anote: Ocarina of Time é o game Nintendo obrigatório para qualquer coleção que se preze e essencial para a história do videogame. Por mais estranho que pareça, a expectativa sobre o game começou bem antes do lançamento do N64. As primeiras telinhas surgiram já em 1995, na feira Space World. A versão final só saiu mais de três anos depois. Conseguimos nosso cartucho – dourado, claro – no hoje famoso 23 de novembro de 1998, data de lançamento nos EUA. Nunca um jogo de videogame havia me surpreendido daquela maneira. Me apropriei do cartucho da redação, e só o devolvi quando derrotei o Ganondorf e encontrei todos os pedaços de coração. Depois, havia outras brincadeiras pra não deixar a graça acabar. Escrevi partituras de músicas para a ocarina, explorei todos os arbustos para buscar detalhes que deixei pra trás... o game era tão vasto que rendeu matérias para a **NW** por seis edições seguidas! Para quem tinha preguiça de tirar o pó do N64, a idéia de relançar o jogo no GameCube não poderia soar mais perfeita. É uma pena que, por ser um brinde, o disquinho não possa ser comercializado por aqui. O jeito é pedir para alguém trazer do exterior, ou torcer para ganhar um nas promoções que rolam por aí... notou que nesta edição já tem uma?

***

Essa babação de ovo aí de cima foi só uma desculpa para falar sobre a presença da Nintendo no Brasil. Como deu para notar, esta edição está cheia de páginas de anúncios de lançamentos para Cube e GBA. Isso significa que você pode ficar sossegado: as novidades vão chegar por vias legais no Brasil, e você não será obrigado a procurar pelo submundo ou pagar em dólar para jogar seus games favoritos. É ou não uma boa notícia? Ⓝ

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.

HOT SHOTS

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM FEVEREIRO DE 2002

LUNAR LEGEND GAMECUBE
METROID PRIME GAMECUBE
ZELDA: OCARINA OF TIME - MASTER QUEST GAMECUBE
METROID FUSION GAME BOY ADVANCE
SKIES OF ARCADIA: LEGENDS GAMECUBE
THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST GAME BOY ADVANCE
DIGIMON BATTLE SPIRITS GAME BOY ADVANCE
RESIDENT EVIL 0 GAMECUBE
CRASH BANDICOOT: N-TRANCED GAME BOY ADVANCE
TONY HAWK'S PRO SKATER 4 GAME BOY ADVANCE





OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E PELA EQUIPE **NW**

THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
POKÉMON RUBY & SAPPHIRE GAME BOY ADVANCE
RESIDENT EVIL 4 GAMECUBE
F-ZERO GC GAMECUBE
SOUL CALIBUR II GAMECUBE
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES GAMECUBE
SECRET OF MANA: NEW PROMISE GAME BOY ADVANCE
MARIO 128 GAMECUBE
PIKMIN 2 GAMECUBE
IKARUGA GAMECUBE

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!

Nome do Game:
Metroid Fusion (Game Boy Advance)
Prêmio para o vencedor:
Um cartucho de Game Boy Advance
Envie suas cartas até:
20 de março de 2003
Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1. **Por que Samus consegue absorver os Parasitas X e não ficar contaminada?**
2. **Qual era o nome do ex-comandante de Samus, o qual ela homenageia apelidando o computador de sua nova espaçonave?**
3. **Em quantas áreas está dividida a estação espacial Biologic Space Labs?**
4. **Quem são os amigos que Samus conheceu em Zebes e agora ela encontra no Habitation Deck da estação espacial?**
5. **Quantos Energy Tanks existem no jogo?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO METROID FUSION**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 CEP 06296-990 SÃO PAULO/SP

Vencedor do Questiomario Super Smash Bros. Melee: Luciana da Cruz, São Paulo/SP
Respostas: 1. Kirby, 2. Pikachu ou Pichu, 3. Saco de Areia, 4. 4 jogadores, 5. Bowser

CALENDÁRIO NINTENDO 2003



março/abril

1080° Avalanche
Army Men: Sarge's War
Barbarian
Batman: Dark Tomorrow
BattleBots
Big Mutha Truckers
City Racer
Conflict: Desert Storm
Crushed Baseball 2004
Cubix: Robots
Dakar 2: Special Stages Racing
Def Jam Vendetta
Enclave
Haven: Call of the King
Hitman 2: Silent Assassin
Ikaruga
Jane's Attack Squadron
Legend of Zelda: The Wind Waker
Micro Machines
Piglet's Big Game
Rainbow Six 3: Raven Shield
Rally Championship
Rayman 3 Hoodlum Havoc
Red Faction II
Superman: Shadow of Apokolips
SX Superstar
Tankers: Smoking Barrels
The Sims
Top Angler Xicat
TransWorld Surf
Tube Slider
Ultimate Muscle: Leg. Vs. New Gen.
V Rally 3
WWE Crush Hour
X2: Wolverine's Revenge

março/abril

Bruce Lee: Return of the Legend
Bubble Bobble: Old and New Empire
Crazy Taxi: Catch a Ride
Disney Sports Motocross
Dr. Muto
Golden Sun: The Lost Age
Grand Theft Auto III
Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak
James Bond 007: NightFire
Jet Grind Radio
Lufia: The Ruins of Lore
Rayman 3
Mega Man and Bass
Micro Machines
MLB SlugFest 20-04
Ninja Soldier
Pokemon: Ruby Version
Pokemon: Sapphire Version
Samurai Jack
Super Puzzle Fighter II Turbo
Ultimate Brain Games
Wakeboarding Unleashed
Woody Woodpecker in Crazy Castle 5
X2: Wolverine's Revenge
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition: Stairway to the Destined Duel

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

FÓRUM

Qual é o brinde que você mais gostaria de ganhar na Nintendo World?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

Promoção Zelda

Disco-Bônus

Você já leu na NW que o novo game de Zelda saiu nos Estados Unidos com dois jogos extras, **Ocarina of Time** e **Ocarina of Time: Master Quest**. Por lá, esses bônus foram adquiridos por quem fez uma reserva antecipada. Só que no Brasil, esses jogos não vão sair. E você vai ficar sem? Claro que não, afinal a **NW** é uma mãe pra você. Por isso, vamos dar dez desses disquinhos para quem preencher corretamente o cupom desta página, responder à pergunta e nos enviar até a data limite da promoção. E não acaba aqui!

Visite o site www.nintendoworld.com.br/promozelda e saiba como concorrer a mais 35 DISCOS-BÔNUS! Promoção exclusiva Nintendo World!

O endereço para enviar seus cupons é rua Simão Dias da Fonseca, 93 – Cambuci – CEP 01539-020 – São Paulo/SP. Não esqueça de escrever por fora do envelope Promoção Zelda Disco-Bônus.

Regulamento

1. A Promoção "Zelda Disco-Bônus" é aberta a todos os leitores da revista Nintendo World, e será válida de 14.03.03 a 15.05.03
2. Faz parte da promoção os seguintes prêmios:
Dez jogos discos-bônus contendo os jogos The Legend of Zelda: Ocarina of Time e The Legend of Zelda: Ocarina of Time - Master Quest, para GameCube.
3. A promoção é válida para o território nacional e os ganhadores receberão os prêmios pelo correio.
4. Para participar, o leitor deverá preencher o cadastro completo e responder à pergunta: "Quem é o herói dos jogos Zelda?"
5. Ao participar da promoção, automaticamente o leitor estará concordando em ceder gratuitamente à revista, caso seja um dos sorteados, o direito de uso do seu nome, som de voz e imagem para eventual divulgação.
6. O resultado da promoção será divulgado na revista Nintendo World, edição 58 de maio de 2003.
7. É vetada a participação de funcionários da Conrad Editora, assim como de seus parentes.
8. Cada participante só poderá ganhar um prêmio.
9. Não serão aceitos cupons incompletos e é proibido o uso fotocópia (xerox).

Nome: ____________________

Data de Nascimento: ____________________

Endereço: ____________________

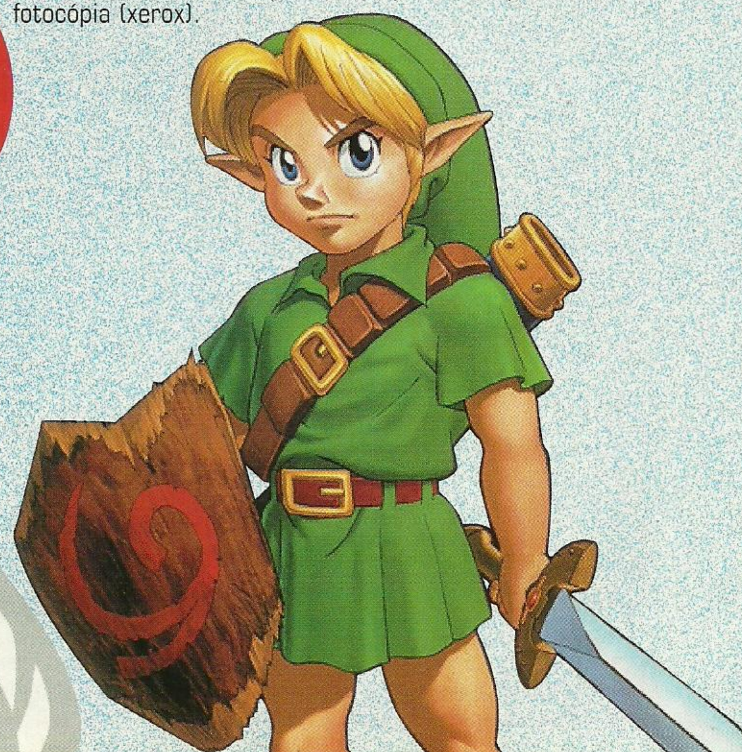
Cidade: ____________________ **Estado:** __________

Telefone: ____________________

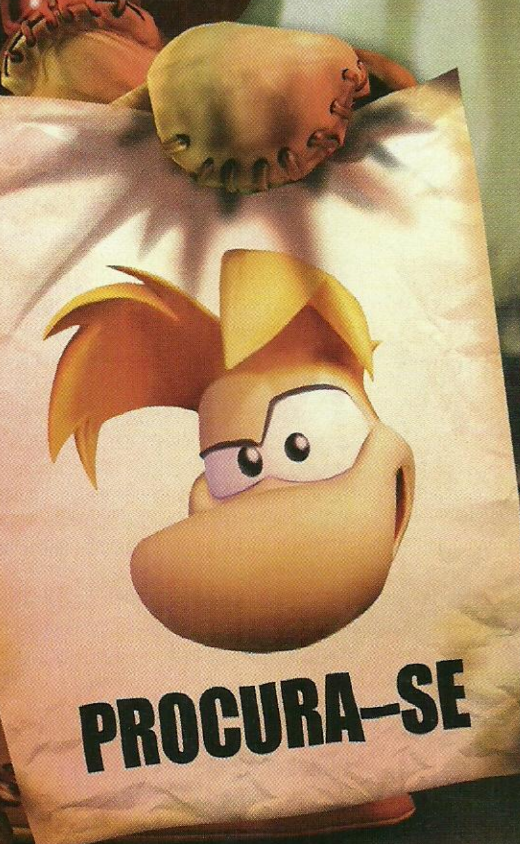
E-mail: ____________________

Pergunta: ***Quem é o herói da série Zelda?***

Resposta: ____________________



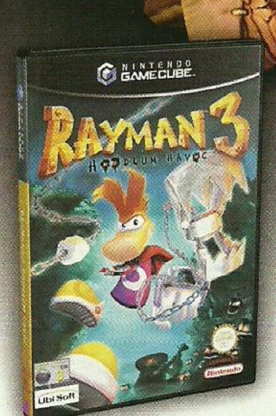
RAYMAN® 3





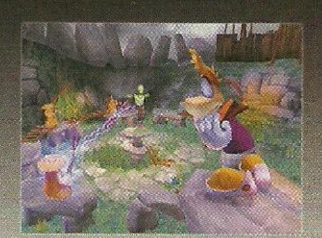
GANHE essa camiseta exclusiva na compra do Rayman 3 Game Cube!









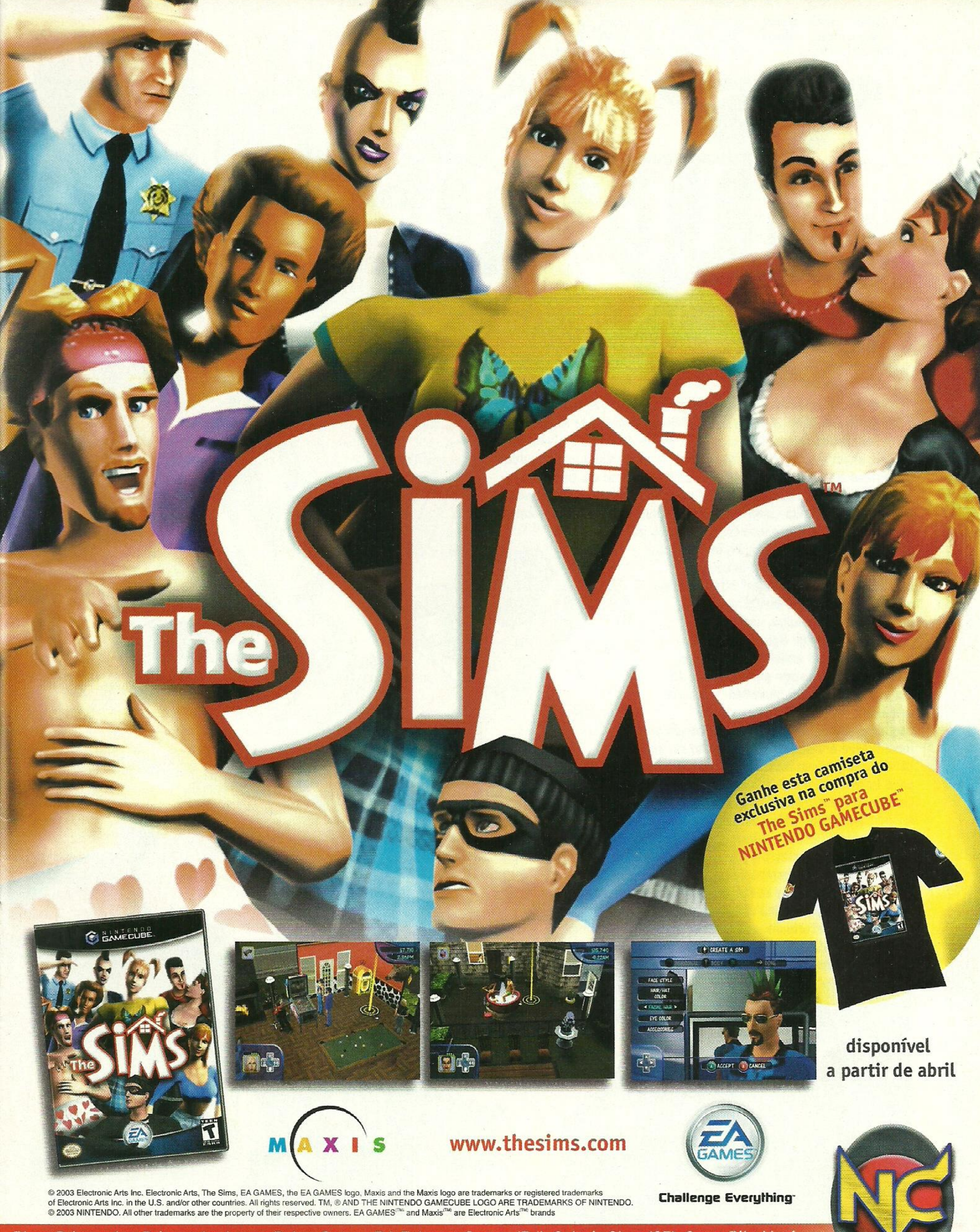


www.raymanzone.com

disponível a partir de março






The Sims™
Ganhe esta camiseta exclusiva na compra do The Sims™ para NINTENDO GAMECUBE™
disponível a partir de abril
MAXIS
www.thesims.com
EA GAMES
Challenge Everything™
NC games



Yu-Gi-Oh!

O Rei do Jogo!

Por Renato Siqueira

Yu-Gi-Oh! foi lançado como mangá em 1996 na revista semanal japonesa Shonen Jump. A história foi criada por Kazuki Takahashi, um cara que gostava muito de jogos de tabuleiro porque sabia que o jogador sempre se tornava um herói. Ele nem imaginava que sua aventura se transformaria em um grande sucesso no mundo inteiro. Hoje, Yu-Gi-Oh! não é apenas um mangá de sucesso, também virou anime, brinquedos, Card Game – com mais de mil cartas – e uma linha de jogos para videogame - mais de vinte títulos lançados para diversos consoles. A base das aventuras do "Rei do Jogo" (tradução da palavra japonesa Yu-Gi-Oh!) vem diretamente do mangá, através da história de um jogo egípcio. A lenda tem mais de 500 anos e conta que os faraós do Egito antigo participavam de um misterioso jogo, chamado "Jogo das sombras", que envolvia estranhas cerimônias mágicas. O game era usado para ler o futuro e o destino dos jogadores, usando cartas que podiam invocar poderosos monstros para lutarem entre si. Uma vez, um dos jogadores tentou dominar o mundo com o poder das cartas, mas acabou derrotado pelo poder de sete objetos milenares. Nos tempos modernos, Maximillion Pegasus, dono de uma grande empresa, criou um jogo de cartas baseado na antiga lenda chamada "Monstros de Duelo" (Duel Monsters). Um dia, Yugi ganhou de seu avô um misterioso quebra-cabeça egípcio chamado "Enigma do Milênio". E ao desvendar o mistério desse jogo transformou-se em Yami Yugi, um invencível jogador de Monstros de Duelo. A ganância de

As aventuras de Yu-Gi-Oh! são apresentadas de segunda a sexta na Rede Globo às 11h35 e também no canal pago Nickelodeon, aos sábados e domingos às 17h

Maximillion por tal objeto faz com que ele rapte o avô de Yugi, que agora terá que entrar num incrível desafio para salvá-lo.

A SORTE ESTÁ LANÇADA!

O autor de Yu-Gi-Oh! criou no mangá alguns jogos envolvendo os personagens, mas um, em especial, atraiu a atenção dos fãs: Duel Monsters ou Monstros de Duelo, que em pouco tempo teve uma versão lançada para Game Boy, em 1998. Chamado de Yu-Gi-Oh! Duel Monsters, o game virou um dos grandes sucessos da Konami e deu origem aos Decks (baralho com sessenta cartas) dos jogos de cartas e a mais uma enxurrada de games.

Com mais de mil cartas criadas pelo próprio autor, cuja preferida é o Dragão Branco de Olhos Azuis (Blue Eyes White Dragon), o Duel Monsters simula uma partida de Card Game como no anime e os jogadores lançam suas cartas estratégicas que liberam monstros para batalhar em uma arena especial.

Com o sucesso de Yu-Gi-Oh! no Ocidente, a Konami criou uma linha de games exclusivos para os consoles Nintendo. O primeiro a aparecer foi Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories. Lançado em 2002, o game simula a jornada do jogador para se tornar o maior duelista do mundo. Criando um Deck com mais de dez mil combinações, o jogador duela contra Tristan, Kaiba, Yugi, Pegasus e outros. Vencendo as batalhas, você ganha cartas para trocar com amigos através do Cabo Game Link – existem mais de vinte classes diferentes de monstros. Com o lançamento do Game Boy Advance, surgiu Yu-Gi-Oh! Eternal Duelist Soul que segue o mesmo estilo do game anterior: o jogador tem a possibilidade de batalhar com vários personagens famosos vistos na série televisiva, entrar no campeonato mundial ou, então, duelar com seus amigos. A versão americana foi lançada com um bônus de três cartas exclusivas. Para 2003, a Konami preparou mais alguns lançamentos e a partir de agora você confere uma prévia desses games. N

YU-GI-OH!: FALSEBOUND KINGDOM

Prometido para 2003, Falsebound Kingdom será o primeiro Yu-Gi-Oh! a cair nas graças do console mais poderoso da Nintendo. Este game aproveitará os gráficos tridimensionais para seguir o gênero RPG/estratégia.

O jogador poderá escolher entre duas histórias diferentes, cujo enredo é parecido. A empresa Domino criou um jogo chamado Kingdom que mergulha o jogador no mundo virtual.

Na primeira história, Yugi fica preso na máquina e, na segunda, Kaiba também. Eles terão de enfrentar desafios terríveis se quiserem voltar ao mundo real.

O jogo usa um sistema de batalha em tempo real e cada jogador terá três monstros para lutar contra os inimigos. Sem data para o lançamento da versão americana, o game foi lançado no Japão em 5 de dezembro de 2002.



Publisher: Konami
Desenvolvimento: Konami/Japão
Lançamento: segundo semestre 2003
Número de jogadores: 1
Gênero: RPG

YU-GI-OH! DUNGEON DICE MONSTERS

Lançamento do mês de fevereiro para o Game Boy Advance, Dungeon Dice Monsters surge com o misto de estratégia e magia dos jogos de Yu-Gi-Oh!.

Ele é baseado no mesmo jogo de tabuleiro que os personagens usam na série da televisão, por isso, possui as mesmas regras. O jogador precisa lançar três dados para poder invocar um monstro e avançar no labirinto. O objetivo é chegar ao outro lado do labirinto com um de seus monstros, atingindo três vezes o seu oponente.

Em Dungeon Dice Monsters vence quem usa a melhor estratégia e quem conta com uma boa dose de sorte.

Publisher: Konami
Desenvolvimento: Konami
Lançamento: fevereiro de 2003
Número de jogadores: 1 a 2
Gênero: Estratégia

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION

Trata-se de um novo Card-Game que será vendido com três cartas especiais – Harpie's Feather Duster, Sinister Serpent e Valkrion The Magna Warrior – em edição limitada. O game pretende recriar e levar para o portátil as batalhas e o desafio do TCG original de Yu-Gi-Oh! com as mais de mil cartas existentes. Este é o primeiro título que possuirá um modo de aventura para um jogador, em que será preciso visitar a Battle City e participar de um emocionante torneio Yu-Gi-Oh!. Os jogadores progredirão com a aventura, percorrendo toda a vizinhança, interagindo com os moradores e desafiando os principais personagens da série de tevê até se tornarem campeões. O título terá opção de legendas em inglês, francês, espanhol, alemão, japonês e italiano e será possível colecionar cartas para mais de vinte tipos diferentes de booster packs – oficiais – e executar trocas com os amigos.





Publisher: Konami
Desenvolvimento: Konami
Lançamento: abril de 2003
Número de jogadores: 1
Gênero: Card-game

Os games que foram destaque no mês de fevereiro!

O retorno foi pequeno até agora, mas não temos dúvida de que esta seção vai virar mania na sua Nintendo World**! Acompanhe agora as novidades que pintaram durante a produção desta revista no período de 1° a 21 de fevereiro. Nosso destaque é para as primeiras telas de** Mega Man Zero 2**, uma continuação do recente sucesso para GBA, acompanhada de títulos como** F1 Career Challenge **e** Sphinx**, para GameCube e** Castlevania: Aria of Sorrow **e** Our Sun**, para o próprio Game Boy Advance.**

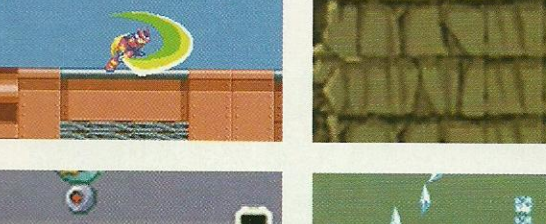
Mega Men Zero 2

Estas são as primeiras imagens divulgadas do jogo e podemos notar que a continuação da série se manterá com o mesmo estilo e qualidade primorosos de **Mega Man Zero**. O herói ganhará um upgrade para seu sabre de luz, que será transformado em um chicote muito especial – com ele você poderá, inclusive, se pendurar no teto do cenário – para esta aventura e encontrará um grupo de robôs conhecidos como Reploids, que se tornaram violentos depois de infectados com o vírus sigma. Sua missão será impedi-los de exterminar a raça humana. Para essa tarefa você contará com anéis especiais para melhorar seu status e com a ajuda da líder da resistência humana, Ciel. **Sem data de lançamento**.

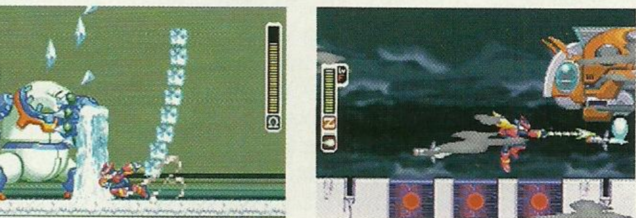






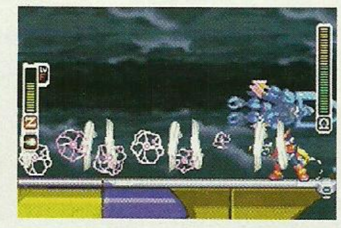












Zero ganhará mais agilidade com sua nova arma, mas em compensação, seus inimigos serão em maior número e o desafio, mais difícil. Repare na balançada ao melhor estilo Tarzan e no longo alcance de seu chicote. Sem dúvida, este será mais um game para se ter sempre à mão, ou no bolso, se preferir

Sphinx

A THQ afirma que **Sphinx** será o concorrente direto de **Zelda** no GameCube. A aventura se passa no Egito antigo e será repleta de mistérios e intrigas. Usando diversos poderes especiais, o jogador precisa encontrar e trazer de volta as coroas místicas que foram roubadas do Egito, antes que seja tarde demais. Um enredo que parece conhecido, mas a THQ garante que tudo será muito original e que a série **Zelda** foi a grande inspiração para a criação do título que, desenvolvido pelos magos da Eurocom, ganhará um visual incrível. Estas são as primeiras imagens do jogo, mais detalhes serão revelados na E3, em maio de 2003. **Sem data de lançamento**.




F1 Career Challenge

Vai começar a temporada 2003 de Fórmula 1 e a EA sai na frente com as primiras imagens de sua versão pra lá de realista. A série **F1**, já consagrada pela empresa, ganha o subtítulo **Career Challenge** e os fãs do esporte poderão ingressar nas equipes e seguir a carreira de piloto. Para isso, você vai precisar de habilidade para passar nos testes de pilotagem, vencer as disputadas corridas da temporada e construir uma reputação respeitável. O jogo também permitirá a personalização de capacetes e carros, além de acertos gerais na máquina. **Sem data de lançamento**.





XGRA GC

Sem o menor senso de velocidade, a Acclaim apresenta mais um jogo de corrida da série futurista **Extreme G**. As motos são as mais iradas que você pode imaginar e fazem o asfalto arder andando a mais de 500 km/h. E para competir não basta ser o mais rápido, você vai precisar de pontaria para detonar seus inimigos com um arsenal digno de uma guerra espacial. Entre as novidades muitas pistas, cenários e veículos. **Sem data de lançamento**.





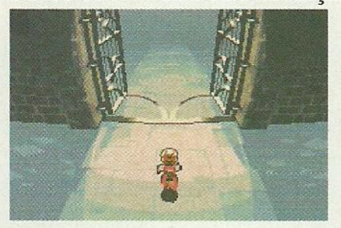

Batman: Dark Tomorrow

O Cavaleiro das Trevas está de volta em **Batman: Dark Tomorrow**, para GameCube e junto com ele os principais vilões da série. O desenvolvimento é da Kemco e Gotham City nunca teve gráficos tão refinados. O jogo contará com uma quantidade enorme de CGs (cenas em vídeo) e Batman se deslocará em um ambiente sombrio cujo o clima possuirá variações como chuva e neve. Estréia marcada para **março de 2003**.




Our Sun

Mais uma invenção de Hideo Kojima, o game **Our Sun** vai se utilizar da luz solar para direcionar os acontecimentos da aventura.
Só o que se sabe é que o título será um RPG, está sendo desenvolvido pela Konami do Japão e um sensor vai captar a luz do sol que será utilizada como arma para matar vampiros no jogo. O herói da aventura vai se chamar Dyango e tudo acontecerá na cidade de Kiri. **Sem data de lançamento**.




Wario Ware Inc. Mega MicroGame$

O título foi anunciado pela Nintendo do Japão como um "Instant Action", algo como "Ação Instantânea". **Made in Wario** será uma coletânea de minigames do próprio vilão e de personagens de suas histórias.
No enredo do jogo, Mario tem a idéia de abrir uma empresa e desenvolver games para o portátil GBA, mas Wario aparece e arma seu plano para sair na frente e monta um negócio primeiro. Lançamento previsto para **maio de 2003**.



Castlevania: Aria of Sorrow

Castlevania: Aria of Sorrow, apesar de anunciado com muitas inovações, ainda estará muito parecido com o último game da série, **Harmony of Dissonance**. O herói será Soma Cruz, um estudante colegial que vive no ano de 2035. O jogador coletará muitas armas durante a aventura e poderá absorver a alma de seus inimigos para ganhar experiência e desenvolver novas habilidades e ataques mais potentes. Uma das grandes novidades será a conexão entre dois GBAs para troca de informações. Lançamento garantido para **maio de 2003**, nos EUA.





The Sims

O seu conceito de vida virtual vai mudar depois de jogar este game!

Há alguns anos, quando o designer Will Wright levou sua idéia de um jogo chamado The Sims a possíveis produtoras, foi recebido quase que com risadas. Mas ele insistiu em sua idéia e, em 2000, o primeiro jogo de uma série era lançado pela Maxis/Electronic Arts. E foi Will Wright que começou a rir. Dezoito milhões de pessoas pelo mundo já foram conquistadas pela sua idéia maluca de um jogo que simulava a vida de uma pequena comunidade de seres virtuais. Alguns pacotes de expansão depois, e The Sims se tornou o jogo de PC mais vendido na história.
Mas Will Wright quer mais. Ele quer deixar os computadores e liderar uma invasão desses pequenos seres digitais à sua sala de estar, ao seu quarto ou seja lá onde for que seu videogame está escondido: prepare-se, pois ele quer seu GameCube.



Minha vida no GC

Não pense que essa investida em seu console é um trabalho fácil: jogadores de console são bem diferentes dos jogadores de computadores, e um jogo como The Sims precisava receber algumas adaptações para poder se dar bem em sua casa nova. Como você não deve ter passado os últimos três anos em uma caverna escura no meio do mato, sem contato com a civilização, deve conhecer o conceito de The Sims: no jogo, você comanda uma pequena comunidade povoada por uma turminha digital chamada Sims. Você tem uma casa e uma pequena "família" (ou grupo de amigos, casal de namorados, você manda) a seu dispor, podendo fazer todas aquelas coisas cotidianas de nossa vida: limpar a casa, cozinhar, ver TV, jogar um bilharzinho, comprar móveis para o seu palacete, trabalhar (dinheiro virtual não nasce em árvores), dar festas para os vizinhos, e até comer e ir ao banheiro. Seus Sims não fazem nada sozinhos. Se você nao mandá-los limpar a cozinha depois do almoço, a sujeira vai se acumulando até a coisa ficar insuportável. Não durma, e ele cai duro de cansaço no meio do quintal. Não vá ao banheiro e... bem, digamos que o que acontece nesse caso não é nada agradável, ainda mais se você estiver com visitas em casa. Para manter seus amiguinhos virtuais felizes, é necessário suprir suas necessidades básicas, como conforto, diversão e popularidade.
Um Sim pode ser tudo aquilo que você sempre quis ser, mas nunca teve tempo/coragem/paciência ou qualquer outra desculpa semelhante.

Igual, mas diferente

Para agradar ao público dos consoles, algumas alterações foram feitas nesse conceito original. O básico não muda, no fundo, sua





missão em The Sims é fazer tudo o que foi descrito acima. Às vezes, num só dia. A versão de GameCube terá o que consagrou o jogo nos computadores, e ainda um montão de atrações exclusivas para o console.
Pela primeira vez na série, os gráficos estarão totalmente em 3D, permitindo que você possa ver o que seus parceiros virtuais estão aprontando através de qualquer ângulo que desejar. Outras exclusividades incluem itens dos mais interessantes para você gastar seus Simoleans (o dinheiro do jogo). Por exemplo, você escolhe o visual de seu personagem antes de iniciar o game, podendo deixá-lo da maneira que quiser: cabelo, roupas, cor de pele... mas se enjoar, basta comprar uma penteadeira nova e pronto: você consegue mudar seu visual na hora que quiser, no meio do jogo. A mesma coisa com suas roupas. Tendo grana suficiente, basta comprar um armário que permite você trocar de vestimenta a hora que desejar. Nada disso existia no PC.
Quer mais itens exclusivos? Que tal um sensacional e hiper-prestativo mordomo para sua casa? Sim, a versão original já dispunha de uma empregada doméstica, mas nada se comprara a esse mordomo: ele é um macaco. Quem nunca sonhou em ter em casa um ajudante símio, que faz todo o serviço rapidinho? Ele arruma a casa, limpa a sujeira, conserta o que estiver quebrado e ainda anima seus convidados em uma festa. E se você quiser ficar bem com a vizinhaça, pode levá-lo com você para as festas dos outros: ele distrai os convidados e ainda limpa toda a bagunça depois.

Capitalismo selvagem

Uma festa não é nada sem uma banheira de hidromassagem no jardim, uma pista de dança ao lado da piscina e uma mesa de strip-pôquer na sala. Como já foi dito, nada disso é de graça. Seus Sims precisam trabalhar para poder bancar todos esses luxos e confortos da vida digital moderna.
Existem várias maneiras de conseguir juntar seus tão desejados Simoleans. O mais simples é arrumar um emprego, mas há outras maneiras mais rápidas e eficientes de encher seus bolsos virtuais. Em sua casa, comprando os equipamentos certos e trabalhando suas habilidades de forma correta, você pode fazer alguns trabalhos artesanais e vendê-los, com um lucro até interessante. Você pode pintar quadros, fazer esculturas em pedra e até construir anões de jardim pintados a mão. E se achar pouco, pode contratar outros Sims para trabalherem em sua produção, aumentando muito o lucro no fim do dia.

Chame a galera

Não pense que o The Sims de seu GameCube terá apenas alguns itens extras. Novos modos de jogo completamente inéditos na série estarão em seu console, e em PC nenhum. Só pra início de conversa, a versão para GC terá um modo multiplayer, coisa inédita no universo The Sims. Agora você pode convidar seus amigos para visitar sua vidinha virtual, e ainda disputar minigames com eles. Há alguns bem interessantes, como um que coloca você e seu oponente em uma casa noturna, e vence quem conseguir paquerar mais garotas em um certo tempo. Há também provas de dança e atividades esportivas, sempre colocando um Sim contra o outro. Outra inovação bastante interessante é o modo de jogo chamado "Get A Life" (algo como "Arrume Sua Vida"). Pela primeira vez na história da série, um modo com missões e objetivos, onde você tem um certo tempo para realizar algumas tarefas e passar para a fase seguinte, onde novas missões o aguardam. A cada nível, você vai mudando de casa, conquistando novas amizades e organizando melhor suas habilidades, conta bancária, e claro, sua vidinha cibernética. Pela primeira vez, será possível "terminar" The Sims, e no meio do processo, liberar um monte de itens secretos para o jogo normal e sem fim. Prepare-se para ser dominado pelos seres virtuais de Will Wright.



Publisher: Electronic Arts
Desenvolvimento: Maxis
Gênero: Simulador de vida
Número de jogadores: 1 a 2
Lançamento: março de 2003







Tem início uma nova jornada para salvar o mundo

Golden Sun foi o primeiro RPG lançado com exclusividade para o Game Boy Advance e não precisou de muito tempo para conquistar uma legião de fãs. Mas depois de muitas horas de jogo você descobre que a saga fica inacabada, e essa era a certeza de que a Camelot tinha planos para uma continuação. Finalmente, **Golden Sun: The Lost Age** está a caminho e chegará recheado de novidades. A história seguirá do ponto onde foi interrompida no primeiro jogo, mas com um novo grupo de personagens.

Novos aliados

Vale lembrar que no primeiro game, Isaac e seus amigos estavam em uma grande jornada para impedir que o mal caísse sobre o mundo. Para tanto, eles tinham que impedir que faróis mágicos fossem ligados nos quatro cantos da Terra.
Mesmo tendo conseguido barrar Saturos e Menardi (dois poderosos inimigos), ainda existem dois faróis que correm perigo. É nesse momento que entram em cena Sheba e Felix, que acabam parando na ilha de Idejema, onde Jenna (a irmã de Felix), Kraden (o químico) e Alex (adepto de Mercúrio) estão a sua espera. Além deles, os vilões do primeiro game tornaram-se heróis e também irão se preocupar em deter a destruição do mundo.
O grupo de jogadores ficará maior. Sheba, que não podia ser controlada na primeira versão, retorna como grande heroína e ajudará Isaac em sua missão. Com isso, o jogador deverá escolher quatro personagens de cada vez para formar um grupo. Em **Golden Sun** tudo era novidade e quem teve a oportunidade de colocar os olhos no game sabe de suas qualidades. Gráficos excelentes, trilha sonora de primeira e jogabilidade impecável, características que, sem dúvida, estarão presentes em **The Lost Age**, com a diferença de que agora teremos uma série maior de puzzles, mini-games e três modos diferentes de batalha.



Publisher: Camelot
Desenvolvimento: Camelot
Gênero: RPG
Número de jogadores: 2
Lançamento: abril de 2003

Uma nova era de aventuras

Golden Sun: The Lost Age será muito semelhante ao primeiro game, só que o jogador terá uma tarefa muito mais árdua desta vez, pois o novo mapa possuirá uma área de exploração pelo menos cinco vezes maior do que o original. O sistema de batalhas também será o mesmo: o jogador dá uma ordem ao personagem e espera sua reação. Nessa escolha, ele ainda pode usar sua Psyenergy ou invocar um ataque especial usando uma nova série de 72 Djinnis – criaturas mágicas que podem aumentar a força dos personagens – além de ficarem mais poderosos em companhia dos personagens certos, os Djinnis podem pertencer ao grupo de mais de um elemento, por isso, será possível criar uma série de combinações de ataques.
O game manterá as inserções de diversas cenas animadas para cenários e batalhas, mantendo firme a qualidade do game que já é um dos mais esperados pelos donos de GBAs.
Uma das grandes novidades dos programadores é a chance que agora é dada ao jogador de recuperar todos os itens, Djinnis, níveis de força e magia conquistados no primeiro jogo. Basta usar um Cabo Game Link para transferir os dados de um cartucho para outro, ou então copiar para The Lost Age a seqüência de 250 caracteres que aparece no final da primeira aventura. Também foi mantida a opção de batalha para dois jogadores, é só fazer a conexão.
Definitivamente, **Golden Sun: The Lost Age** será um dos títulos da sua lista de imperdíveis em 2003.









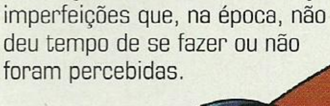
De volta às origens de um dos estilos mais clássicos dos videogames, o estilo Mega Man!

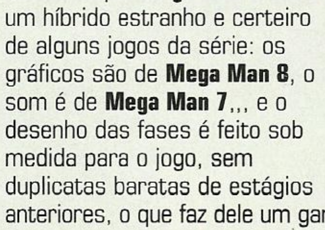
Sempre há uma pontinha de saudade quando se fala em **Mega Man**. Afinal, há muito tempo que jogos de plataforma não são mais prioridade – que pena. O que se percebe com isso é que as franquias de antigamente já foram esquecidas pelos desenvolvedores de jogos, que preferem experimentar novas estratégias em antigas marcas. Veja o caso do nosso querido Game Boy Advance: duas edições de um RPG, **Mega Man Battle Network**, já foram lançadas. Mas e o original, com toda aquela ação baseada em sentinelas, em que era preciso toda uma lógica na hora de escolher as fases e os chefes a serem enfrentados? Enfim, estará aqui, no remake **Rockman & Forte**.

Rokman e Forte

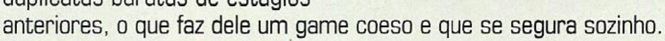


Peralá... não é **Mega Man**? Então, mesmo para os mais familiarizados com o personagem, explico: Rockman é o nome japonês de nosso herói, e Forte é a "tradução" de Bass, que divide com Mega a responsabilidade de salvar o mundo. O jogo **Rockman & Forte** foi originalmente lançado para o Super Famicom, a versão japonesa do Super NES. Porém, quando revelado ao mundo, o console já estava praticamente morto e pouquíssimos puderam conferir o game – que, acreditem, é muito melhor que qualquer último episódio de séries e franquias esquecidas. Nele você pode escolher jogar com os dois personagens-título, com a missão de derrotar um robô chamado King, que roubou alguns dos planos do Robot Master – o plano-mór do famigerado dr. Wily. Como o engine do SNES é inferior ao do GBA, pode-se esperar uma adaptação fiel com as atualizações necessárias, corrigindo imperfeições que, na época, não deu tempo de se fazer ou não foram percebidas.





O bom é que **Mega Man & Bass** é um híbrido estranho e certeiro de alguns jogos da série: os gráficos são de **Mega Man 8**, o som é de **Mega Man 7**,,, e o desenho das fases é feito sob medida para o jogo, sem duplicatas baratas de estágios anteriores, o que faz dele um game coeso e que se segura sozinho.

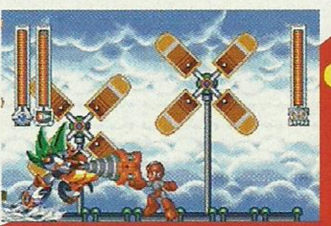


Um velho desafio para um o novo portátil

No jogo, há a opção de jogar com Mega Man e seu fiel cachorro enlatado Rush ou com Bass. Cada um tem suas próprias características: enquanto MM desliza, Bass dá arrancadas (isso significa que para se esquivar de tiros e entrar em lugares onde existe um bloco faltando só com Mega); porém, Bass dá tiros repetidos, como com rapid-fire, mas não pode se mexer enquanto atira; dá pulos duplos, mas não carrega a arma para disparos mais potentes. Mesmo que haja a opção de jogar com dois jogadores, não existe diferença alguma no desenrolar da história. Existe também no game uma nova função que permite ao jogador obter maiores informações dos inimigos que vai enfrentar e das conseqüentes armas que incorporará ao seu arsenal. Elas estarão espalhadas pelo cenário, escondidas em CDs que você deve coletar.
De qualquer jeito, dá para esperar boa jogabilidade, bons gráficos, animações mais velozes das que se costumava ver no SNES, e dificuldade sempre em altos níveis. Ⓝ







Publisher: Capcom Entertainment
Desenvolvimento: Capcom Entertainment
Gênero: Plataforma
Número de jogadores: 1
Lançamento: março de 2003

Sabe aqueles lançamentos que estão na revista?



Mobile Monitor para Game Cube

Power Pad (Game Cube)

Dolby TM Digital Speaker System

Battery Pak

Booster Kit

All-In-One Fun pak

Sharklight Starter Kit

Cabo S-Video Game Cube

Controller Extension Cable GC

Broadband Adapter GC

Ultrapak para Game Boy Color

Booster Kit para Game Boy Color

Wavebird Wireless para GameCube

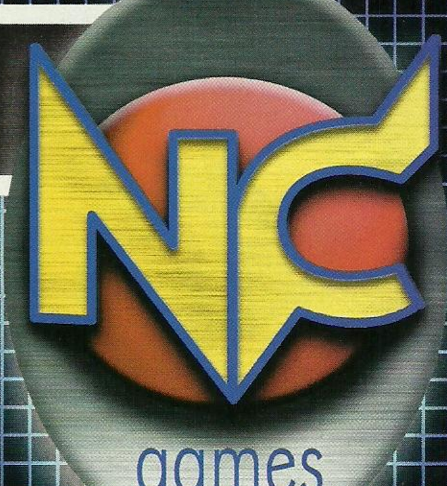
Cabo Game Link para Game Boy Advance

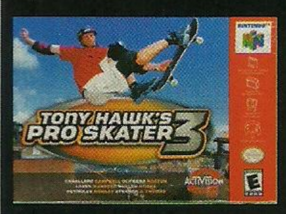
Game Shark para GC

Acessórios

Os últimos lançamentos para todos os consoles

Você encontra todos aqui na





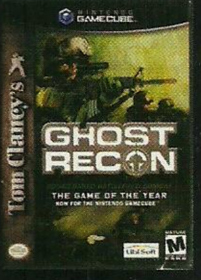
Tony Hawk Pro Skater 3



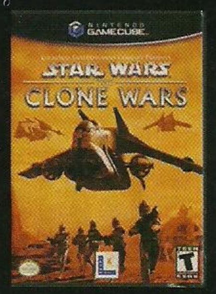
Cooker's Bad Fur Day



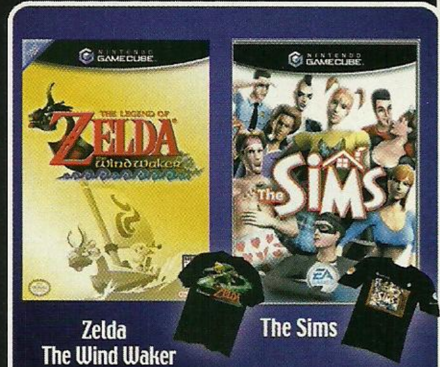
Donald Duck - Goin' Quakers



Tom Clancy's
Ghost Recon



Star Wars
The Clone Wars



Zelda
The Wind Waker

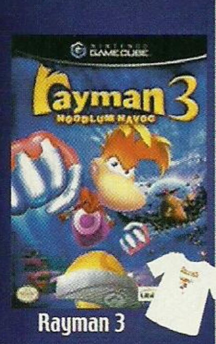
The Sims

Kirby - Nightmare
In Dream Land

Lunar Legend

Na compra destes jogos você ganha uma camiseta oficial.

oferta válida por tempo limitado.

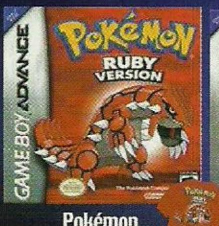


Rayman 3



The Legend Of Zelda
A Link to the Past

Digimon - Battle Spirit



Pokémon
Ruby Version



Pokémon
Sapphire Version

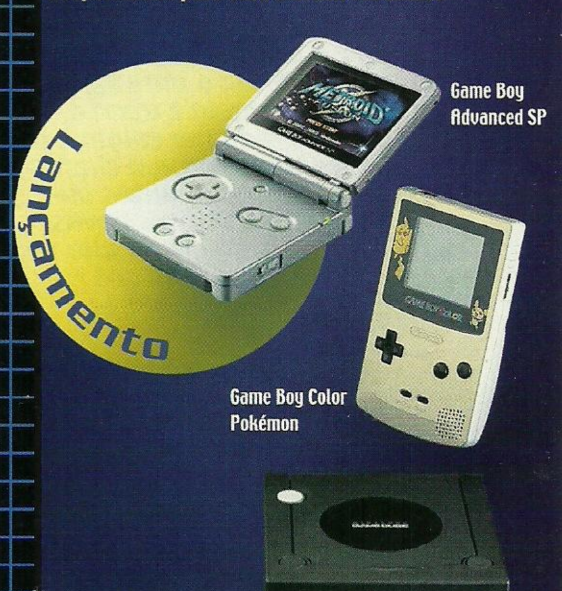
Games

Todos os jogos para todos os consoles

Pagamento **em até 6x**

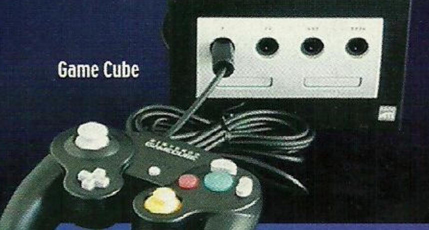
Aceitamos todos os cartões de crédito

Entregas na capital e Grande São Paulo via motoboy.
Despachamos para todo o Brasil via Sedex.



Game Boy
Advanced SP

Game Boy Color
Pokémon

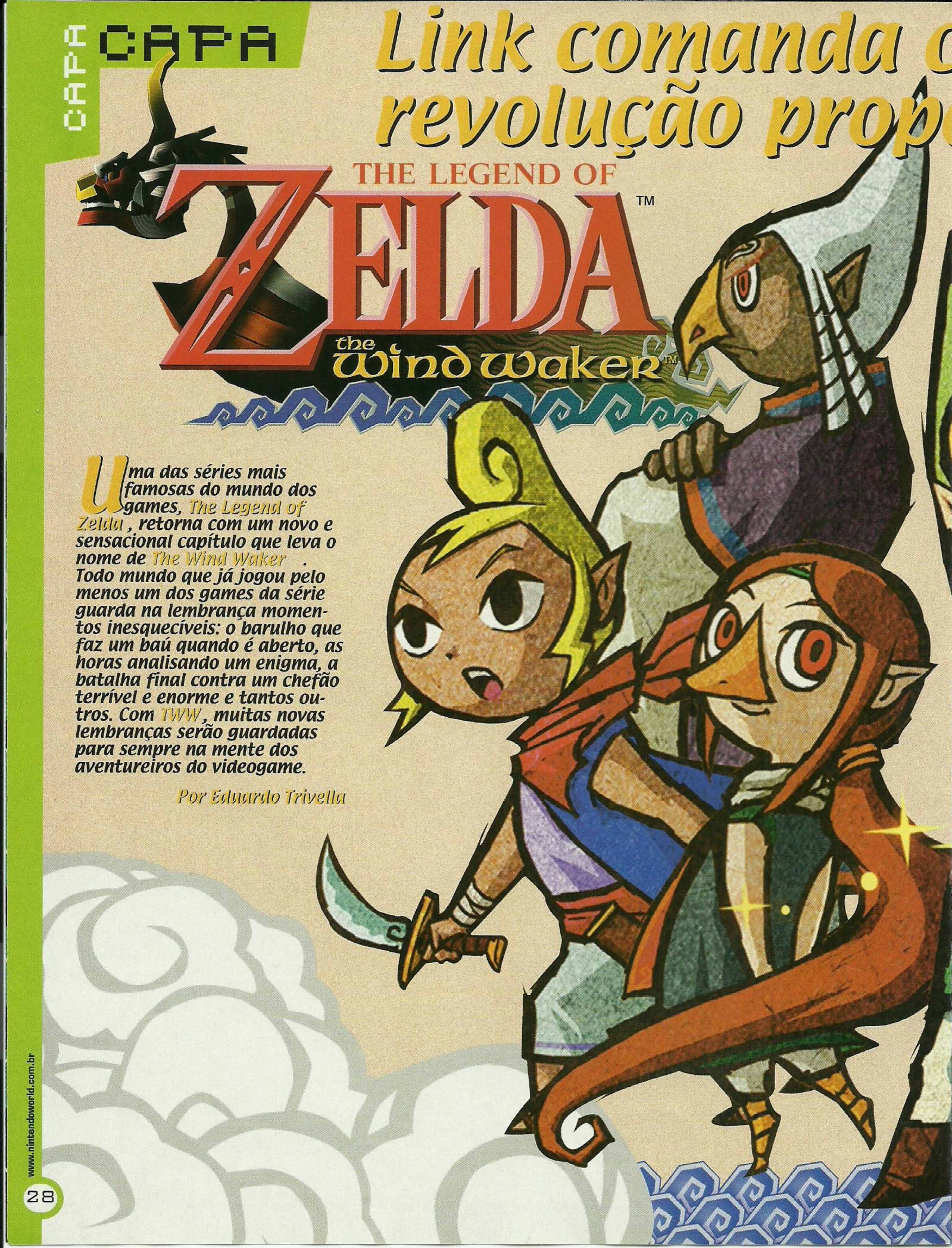


Game Cube

Ligue agora

11 6236-1157

Link comanda a revolução propo



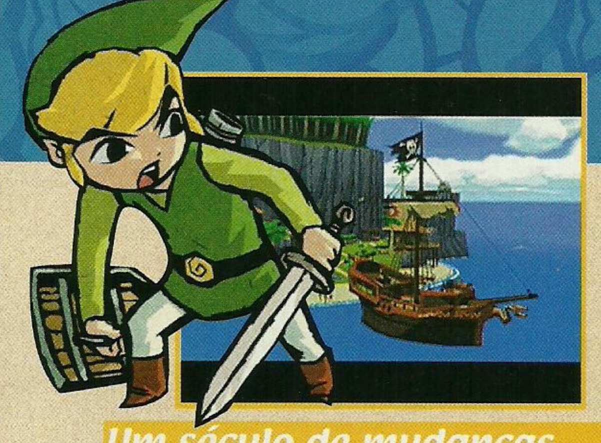
Uma das séries mais famosas do mundo dos games, *The Legend of Zelda*, retorna com um novo e sensacional capítulo que leva o nome de *The Wind Waker*. Todo mundo que já jogou pelo menos um dos games da série guarda na lembrança momentos inesquecíveis: o barulho que faz um baú quando é aberto, as horas analisando um enigma, a batalha final contra um chefão terrível e enorme e tantos outros. Com *TWW*, muitas novas lembranças serão guardadas para sempre na mente dos aventureiros do videogame.

Por Eduardo Trivella



com maestria a osta por Miyamoto!

Publisher: Nintendo
Desenvolvimento: Nintendo
Gênero: RPG
Número de jogadores: 1
Lançamento: março de 2003







Um século de mudanças

O criador da série e todo-poderoso do mundo dos games, Shigeru Miyamoto, disse que **TWW** se passa cem anos depois dos eventos de **Ocarina of Time**. "O começo da história explica alguns eventos de **Ocarina**. E se você se lembrar do final desse game, havia dois finais em diferentes períodos de tempo. Primeiro Link derrotou Ganon como adulto e, depois, voltou a ser criança. **Wind Waker** se passa cem anos após o final em que Link era adulto." Nesse momento você deve estar se perguntando se Link é imortal. Parece que desse jeito, a Nintendo quer representar a eterna batalha do bem contra o mal com Link e Ganon nos papéis principais. Pode não ser uma maneira muito precisa de evoluir a história, mas traz benefícios como usar os personagens com qualquer idade sem se preocupar com restrições temporais.

E personagens novos é algo que não falta em **TWW**, sendo que alguns deles são da própria família de Link, por exemplo, a avó que dá a ele a famosa roupa verde no aniversário de 12 anos do pequeno elfo. Ou então, sua irmã Aryll que, em uma demonstração de extrema generosidade, abre mão daquilo de que mais gosta para presentear o parente querido. Se não fosse por ela, Link não teria um poderoso telescópio para encontrar seu caminho pelos mares. Mares em que é possível cruzar com Tetra e seu bando de piratas de nomes esquisitos, como Gonzo, Senza e Zuko. Eles navegam pelo oceano do game em busca de fortuna e glória. Para entrar no primeiro calabouço do jogo, a razão de ser dos jogos **Zelda**, o verdinho precisará da ajuda da nariguda Medli, a princesa da tribo Rito que dá aquela mãozinha importante. Quem não ajuda nada é Makar, um espírito da floresta zoeiro que apronta uma atrás da outra. Um personagem já conhecido dos zeldamaníacos fazendo um retorno mais do que merecido é Tingle "aquele" fada que vendia mapas em **Majora's Mask**. Só que em **TWW** seu papel tem uma importância muito mais significativa do que um simples vendedor de mapas. Ele faz um elo do GameCube com o Game Boy Advance e permite que um amigo entre na aventura com você, usando o GBA. Seu parceiro controla Tingle e pode executar tarefas como bombardear paredes e explorar áreas que Link não consegue alcançar.



Realismo em forma de desenho

Como você já percebeu pelas fotos e pelas inúmeras vezes que falamos disso aqui em nossas páginas, **TWW** é um game com um estilo visual todo característico, conhecido como Cel Shading por uns, e Toon Shading por outros. O novo look de Link puxa os jogadores para o universo do orelhudo. É possível dizer o que o personagem está sentindo ou pensando só de olhar para as mudanças em sua expressão. A Nintendo quer que o jogador se sinta controlando uma pessoa de verdade, e não apenas um amontoado de polígonos. E para acompanhar essa formosura toda, nada mais justo que o personagem principal tenha um montão de novos talentos e movimentos. Como por exemplo seu "olhar 43": se você deixar o controle parado durante um tempo, Link começará a olhar em volta e seus olhos, muitas vezes, podem descansar em algo interessante ou mesmo em alguma coisa que você pode usar para resolver um puzzle. Emprestando um pouco do conceito de jogos de pancadaria como Final Fight, Link pode pegar as armas largadas por inimigos derrotados e usá-las para acabar com mais inimigos ainda. E igual a Mario em **Super Mario Sunshine**, e Lara Croft antes dele, em **Tomb Raider**, nosso herói pode se espremer de encontro a paredes e andar pé ante pé em pequenas trilhas na beira de desfiladeiros e penhascos. Apesar de essas comparações serem um tanto quanto fora de propósito, **Donkey Kong** também pode ser lembrado, pois Link agora pode imitar o macacão balançando pra lá e pra cá em cordas e cipós. Parece que a égua Epona comeu muita alfafa e ficou fora de forma. Ela foi deixada de fora e o meio de transporte agora é um barco todo estiloso com uma carranca viking na popa. A embarcação é chamada de King of Red Lions (Rei dos Leões Vermelhos) e até conversa com seu comandante, dando dicas muito úteis. A bordo de King, Link viaja pelo mundo principal de **TWW**, um mundo oceânico com mais de cinqüenta ilhas de diversos tamanhos para descobrir e explorar. Mas toda essa água não serve apenas para brincar de barquinho. Depois de adquirir certos itens, é possível cavar o fundo do oceano e encontrar grandes tesouros, lutar contra monstros marinhos, travar batalhas contra corsários e até encontrar náufragos que vagam pelas ondas e que sempre têm uma história interessante para contar. Um personagem que, certamente, vale a pena encontrar é um peixe metido a artista que está sempre com um pincel na boca. Ele vai preenchendo seu mapa um quadrado por vez, facilitando a localização de ilhas e tesouros que você, por acaso, tenha deixado escapar.

Bons ventos o levem

Há um velho ditado hyruliano que diz: "Se não houver uma pancada de itens malucos, não é um game da série Zelda". Alguns cacarecos de Link já apareceram em outros games,







mas outros, são inéditos. O mais importante deles é o tal Wind Waker (algo próximo de "vigilante do vento"), uma varinha mágica que funciona de maneira parecida com aquela ocarina da qual você, provavelmente, já ouviu falar. Balançando-a como se fosse uma batuta de maestro, Link pode controlar os elementos, mudar as horas do dia e manipular objetos. E como o nome do item (e do próprio game) sugere, o vento tem um papel importantíssimo na jornada do herói. O primeiro feitiço que se aprende serve para mudar a direção do vento. Dessa forma, você pode causar uma verdadeira ventania atrás de seu barco e, com uma vela apropriada, cruzar muitas léguas marinhas em pouco tempo. Para usar o Wind Waker, é necessário pressionar a Alavanca C em todas as direções, e alguns feitiços mais complexos exigem também movimentos com a outra alavanca.

Mas não fica só nisso! A Folha Deku é útil por dois motivos: se você a usar quando estiver com os dois pezinhos no chão, ela cria uma forte rajada de vento que pode derrubar inimigos e acionar botões ou alavancas; e se você a usar enquanto estiver no ar, ela se transforma em uma espécie de pára-quedas e permite que Link use o vento para planar por algum tempo. O bumerangue, presente em praticamente todos os games da série, ainda pode atordoar inimigos e acionar botões. Só que, dessa vez, ele pode atingir alvos múltiplos! Você pode travar até cinco inimigos na mira, jogar o bumerangue e fazer um verdadeiro strike com os bandidos. Link não é um sacoleiro do Paraguai, mas aparece com três sacolas diferentes em **TWW**. Cada uma delas é específica para guardar um tipo diferente de item, sendo que uma delas serve para enviar e receber correspondência. O já mencionado telescópio possui lentes com zoom fortíssimo e é bom para enxergar pequeninos detalhes tanto em terra quanto no mar. Um dos favoritos da casa, o gancho, também retorna e sua animação, quando está sendo usado, é novamente uma coisa fantástica. E alguém se lembra da máquina fotográfica de **Majora's Mask**? Ela também voltou e, além de servir para emprego da arte da fotografia, tem um novo e secreto propósito que nem nós sabemos ainda. Ficou curioso? Espere mais um pouco!







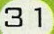
Saga de um orelhudo

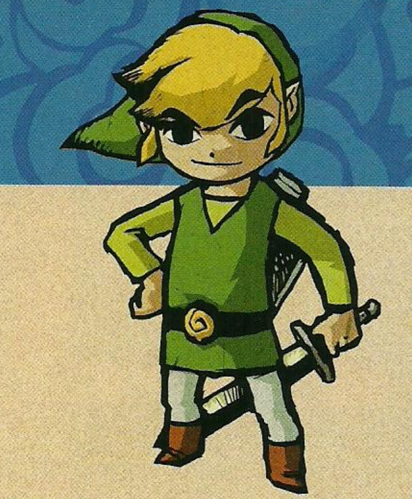
A história de **TWW** começa na pacata ilha em que Link vive, chamada Prolo Island. O garoto está completando 12 anos de idade e como é muito popular, recebe os parabéns de muitos de seus vizinhos, e alguns presentes que serão vitais para a aventura. Depois disso, ele se envolve em alguns eventos pela ilha, como duelar com um mestre espadachim e ajudar uma senhora a achar seus animaizinhos perdidos. Algumas dessas tarefas são bem desencanadas e opcionais, mas algumas são obrigatórias para dar o pontapé inicial na jornada de Link. E embora a ilha pareça ser grande e imponente à primeira vista, ela é, na verdade, uma das menores áreas do game. Depois de zanzar bastante, o final do dia reserva uma notícia ruim e outra boa: a ruim é que Aryll é seqüestrada por um pássaro gigante, e a boa é que agora o game vai pegar fogo de verdade!

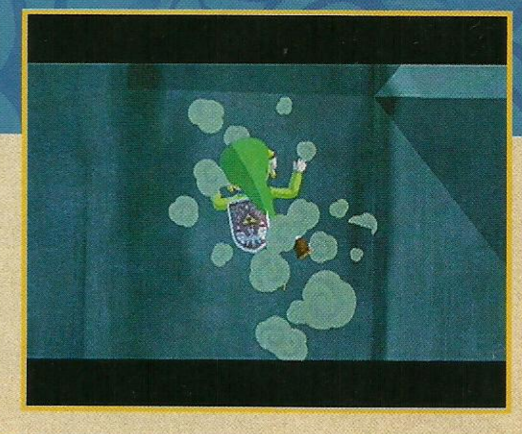
Jurando salvar sua irmãzinha querida, Link parte na aventura de sua vida. Mas antes de poder sair de Prolo Island, ele deve arrumar um barco. Isso significa que nosso amigo vai precisar do auxílio de Tetra e dos piratas. Só que para ajudá-lo, os piratas decidem fazê-lo passar por uma série de desafios. Depois de provar sua bravura, eles disparam Link de uma catapulta para Forsaken Fortress, a fortaleza onde o pássaro seqüestrador foi











visto pela última vez. Esse lugar é lar de algumas criaturas bem desprezíveis. Mas também possui muitas celas de prisão, e Aryll está sendo mantida em uma delas. Para resgatá-la, Link terá que usar força bruta e perspicácia. Algumas situações pedem um ataque direto, enquanto outras exigem um toque um pouco mais delicado. E se não tomar cuidado, quem pode ir parar atrás das grades é o próprio loirinho de roupas verdes. Nessa hora, os testes impostos pelos piratas um pouco antes se provam valiosos – muitas áreas da fortaleza só são alcançadas com o uso de cordas, coisa que Link cansou de fazer junto com Tetra e seus amigos. Para não ter que sair na porrada com todo mundo que encontra pela frente, é bom fazer uso de um barril ou dois para passar despercebido pelos guardas. Após passar por tantas tribulações na fortaleza, Link finalmente se reencontra com Aryll, mas, infelizmente, ele não consegue ficar para o chá da tarde. Depois de uma breve batalha, o pássaro gigante, sempre ele, leva Link para Taura Island. Nessa nova ilha portuária, é possível encontrar várias lojas e mais personagens carismáticos. Excelente ocasião para estocar itens e comprar uma vela para o barco. Existe a loja de bombas, onde o proprietário tem a pachorra de cobrar 10.000 rupees por uma única bombinha mixuruca (ainda bem que o preço cai mais pra frente no jogo), e a loja de poções em que é possível adquirir diversos ungüentos de reabilitação. O café local é um lugar de grande movimento, especialmente levando-se em conta que a clientela muda dependendo do horário. Ali por perto, dá pra reviver alguns momentos de **Majora's Mask** brincando de esconde-esconde com uma molecada que faz tudo para chamar a atenção de Link. Quando tiver uma vela para hastear em King, o herói pode partir pelos sete mares a seu bel-prazer. Mas embora seja possível ir aonde quiser logo de cara – o que é uma excelente maneira de conhecer o mundo do jogo – o próximo passo é seguir para Dragon Roost Island, o lar da tribo Rito. Esse povo precisa de uma pena especial que está no calabouço ali perto. O problema é que eles tremem na base só de pensar em entrar lá. Adivinha quem é que vai socorrê-los...

Agora falta pouco

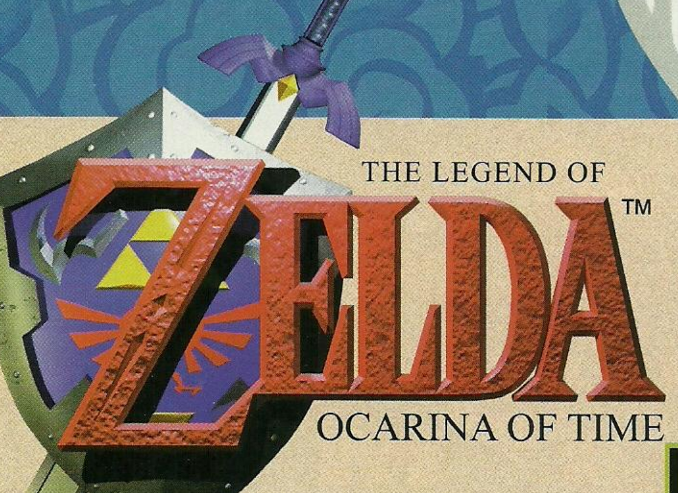
E por falar em calabouços, eles são a parte principal de **TWW**, assim como o foram em todos os games da saga. Os novos labirintos são uma combinação de muito combate e solução de enigmas, daqueles que deixam a cabeça fervendo depois de algum tempo. Será preciso usar todos os talentos aprendidos para sair com vida, e com o objetivo cumprido, desses calabouços. Os três primeiros têm ligações fortes com os elementos, sendo baseados em fogo, madeira e água, respectivamente. Outra característica marcante de Zelda são os minigames. Há dois deles que já podemos adiantar para vocês: um é uma espécie de batalha naval na qual você deve bombardear a frota escondida do adversário, e o outro pede que você arremesse cartas nos buracos corretos dentro de um limite de tempo. A maioria desses minigames não é necessária para completar a aventura, mas se saindo bem neles, o jogador poderá ganhar desde rupees até pedaços de coração. Um passo evolutivo e coerente devido ao maior poder do novo Hardware, seria uma maior inclusão de vozes no jogo, mas segundo Eiji Aonuma, diretor do game, isso não aconteceu porque a equipe quis manter a tradição dos games Zelda. Ele diz que é possível expressar muitas coisas no jogo sem usar muita voz, e que como muitos jogadores cresceram jogando essa série, diferentes opiniões foram formadas em relação à voz de Link. Muita gente poderia não gostar da voz escolhida e isso seria péssimo.

Ainda existem muitas perguntas sem respostas sobre **TWW**, e muitas novidades, certamente, pintarão aqui na sua **Nintendo World**. O game já foi lançado no Japão (inclusive alguns dos nomes citados nesse preview provêm da versão japonesa e talvez sejam modificados na versão americana) e nos Estados Unidos sua data de estréia no GameCube está fixada para 24 de março. Até lá teremos também nossa cópia final e daremos muito mais alegria para nossos leitores. Prepare-se para dormir pouco quando o game for lançado e fique esperto pois **TWW**, a partir de agora, passa a ser um dos assuntos principais de nossas páginas.









O melhor game do N64 agora no GameCube!

Quem não jogou **Ocarina of Time** na época de seu lançamento para N64, cometeu um dos maiores pecados de sua vida gamística. O game foi unanimidade entre público e crítica, recebeu prêmios de excelência, levou nota 10 na análise da NW e até hoje permanece na lista dos maiores games de todos os tempos. Alguns privilegiados terão a oportunidade de se redimir desse erro, ou até reviver momentos nostálgicos jogando novamente essa que é uma das maiores obras-primas de Miyamoto. A Nintendo disponibilizou para o mercado americano um disco-brinde para quem fizer a encomenda de **Wind Waker** antecipadamente. Quem desembolsa adiantado uma parte do preço do novo título de GC, leva na hora pra casa um disco-bônus com **Zelda: Ocarina of Time** e **Zelda: Ocarina of Time - Master's Quest**. Os dois games são praticamente iguais, mas possuem algumas diferenças fundamentais que discutiremos mais à frente

Melhorar pra quê?

É só colocar o disquinho no GameCube e apertar o Power para ser tomado por boas lembranças. Ao ver Link cavalgando com Epona pelos verdes campos de Hyrule Field, a mente começa a viajar: "Que bom vai ser ver Link novamente ganhando a Ocarina de Saria! E a hora que ele toca a música para alegrar o rei dos Gorons, então? Putz... não vejo a hora de descer a espadada no Ganondorf!" São pensamentos que passam pela cabeça de qualquer um que já viveu aqueles dias de glória. Mas não espere uma versão turbinada do clássico com os gráficos poderosos do GC. O game está igualzinho ao original, Skultula por Skulltulla. É um tanto estranho ver aqueles personagens mais quadradões quando já se está acostumado com o poderio gráfico do Cubo. Mas em minha opinião, uma plástica nos gráficos de **Ocarina** seria algo desnecessário. O game é um verdadeiro clássico e quebrou tudo quando foi lançado. Por que mudar isso agora? A diferença ficou por conta do layout da alavanca C e Y, X e Z. Isso prejudicou um pouco a execução das músicas na ocarina, especialmente aquelas que têm notas tocadas com C para cima. No mais, está tudo idêntico àquela pérola com que você já está acostumado.







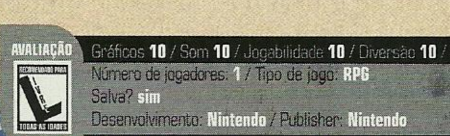




Novidades no reino

É difícil alguém enjoar de um game como Ocarina, mas se isso por acaso acontecer, tente a sorte com **Master's Quest**. Ele nada mais é que o mesmo jogo que você encontra em Ocarina, mas os calabouços estão muito mais desafiadores. Mais monstros, criaturas mais fortes e puzzles mais descabelantes são as principais diferenças. **MQ** também assume que você é um verdadeiro "master" pois lhe força, logo no começo, a utilizar técnicas e movimentos avançados que você só utilizaria perto do final de **Ocarina**. Portanto, se estiver enfrentando dificuldades, o melhor a fazer é terminar **Ocarina** e partir depois para **Master's**. Torça para ser um dos dez felizardos que levarão de graça um dos dez discos-bônus que iremos sortear. Cortesia da sempre benevolente **Nintendo World**!

Eduardo Trivella



AVALIAÇÃO
Gráficos **10** / Som **10** / Jogabilidade **10** / Diversão **10** / Replay **10**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **RPG**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Nintendo** / Publisher: **Nintendo**
NOTA FINAL **10**



Eduardo Trivella

O final casca-grossa do detonado e a glória de ser o herói da galáxia!

Olhos de Raios X

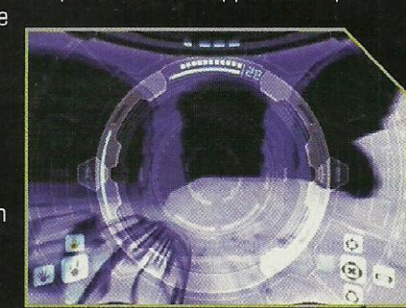
Seguindo do detonado da edição anterior, em que havíamos dado por último a localização do Grapple Beam, saia da estação de gravação perto de Main Quarry, tome o elevador que leva a Tallon Overworld South e pegue o caminho para Great Tree Hall. Se você já usou o casulo da Morph Ball para abrir a grade dessa sala, passe por ela e continue subindo até achar a pista de Spider Ball. Siga essa pista e abra a porta branca que leva a Life Grove Tunnel. Use uma Power Bomb para abrir um pequeno buraco na parede e vire bolinha para passar por ele e pegar o último dos visores, X-Ray Visor, em Life Grove. A única coisa que não dá pra ver com essa visão de raios X é a Samus sem roupa, mas, pelo menos, dá pra enxergar através de paredes e visualizar objetos invisíveis a olho nu. Use seus novos óculos para achar as paredes falsas da sala e detone-as com Power Bombs. Se você entrar nessa nova área e acionar o mapa, verá que está fora dele. Ache uma trilha para a Morph Ball e vá subindo até que três Chozo Ghosts tentem impedir o seu progresso. Com a nova visão e alguns SuperMísseis, fica muito mais fácil acabar com esses chatos. Faça isso e entre pelo buraco que apareceu para sair da sala.





Quando estiver de volta a Great Tree Hall, vá até o local onde as raízes estão embaralhadas e olhe para cima com a visão de raios X para achar uma plataforma oculta. Pule nela e depois na porta atrás da árvore que leva a Great Tree Chamber e a uma expansão de míssil. Saia daí e passe pela porta branca logo abaixo que leva para Transport Tunnel D e ao elevador para Chozo Ruins South. Não perca seu tempo em Chozo Ruins e tome o elevador para Tallon Overworld East, que fica depois de um túnel de Morph Ball na estação de gravação ao lado de Reflecting Pool.

Passe por Transport Tunnel C e chegue a Overgrown Cavern. Despache as ervas daninhas vermelhas com alguns tiros e pegue a expansão de míssil que há ali. Ao chegar a Frigate Crash Site, utilize um dos ganchos de Grapple Beam para pegar uma expansão de míssil que está embaixo da água, dentro de um buraco na parede. Depois do esforço para pegar essa expansão pentelha, pegue o elevador para Chozo Ruins West. Siga para Ruined Fountain e passe pela porta que leva para Meditation Fountain e Magma Pool. Use o Grapple Beam para atravessar a piscina de lava e, do outro lado, use uma Power Bomb para explodir a parede de benzedium e pegar uma expansão de Power Bomb. Entre em Training Chamber Access e passe para Training Chamber. Cuide dos Chozo Ghosts com aqueles SuperMísseis que eles tanto gostam e depois vire bolinha para soltar bombas nos buracos que apareceram lá em cima da sala. Um deles leva a um tanque de energia e o outro abre mais um buraco que leva à Piston Tunnel e depois à Main Plaza, onde você pode usar o Grapple Beam para chegar a uma expansão de míssil que está do lado oposto de onde você se encontra. Agora vá escaneando a grande árvore para achar um ponto enfraquecido que pode ser arrebentado com um SuperMíssil. Pule até lá e pegue mais uma expansão de míssil.





Matar Metroids é fogo!

Siga agora para Ruined Shrine e detone a pequena abertura no nível do chão com uma Morph Ball Bomb. Pegue a expansão de míssil ali dentro e depois vá brincar no half-pipe. Um dos lados dele leva para mais uma expansão de míssel e o outro, através de uma pista de Spider Ball, para Tower of Light Access e Tower of Light. Suba até a plataforma central da sala e observe que existem pilares que podem ser derrubados. Use três mísseis em todos os que encontrar e vá subindo pelas plataformas. Plated Puffers serão soltos e tentarão derrubá-lo. Destrua-os com mísseis e continue subindo e derrubando pilares até encontrar o Wavebuster. Esse novo upgrade pode ser usado se você carregar o Wave Beam e apertar o botão de míssil. Uma onda de energia será liberada enquanto você segurar esse botão, então, fique esperto, pois seus mísseis podem ir embora rapidinho.

Desça até a parte submersa da sala e passe para Tower Chamber, onde está o Artefato Lifegiver. Pegue o elevador para Tallon Overworld North e siga para Root Cave. Use o Grapple Beam para chegar à plataforma do outro lado, vá subindo pela trilha e, no final dela, coloque o visor de raios X para enxergar algumas plataformas invisíveis (preste atenção às gotas de chuva) que o levarão para a parte mais alta da sala. Um pouco antes de chegar à porta vermelha, você verá uma expansão de míssil escondida atrás de umas folhagens, se ainda estiver com a visão raio X ligado. Com mais essa carga de mísseis extras, desça e tome o elevador para Magmoor Caverns East. Vá até a sala chamada Shore Tunnel e solte uma Power Bomb para explodir os vidros rachados do

corredor suspenso. Tomando cuidado para não cair na lava, pegue o Ice Spreader logo abaixo do caminho original. Esse novo upgrade permite que você use o Ice Beam da mesma forma que faz com outros tipos de disparo: carregue o tiro e aperte o botão de míssil para dar um disparo especial que congela uma boa parte da área atingida. O consumo é de dez mísseis por vez.
Próxima parada: Geotermal Core. Dentro dessa sala, perto da porta que leva para South Core Tunnel, há uma plataforma que você pode usar como meio para alcançar um gancho de Grapple Beam. Faça isso e entre como bolinha nos buracos das plataformas redondas para girá-las e ir subindo pela sala. Utilize também uma trilha de Spider Ball para chegar a um buraco onde uma bomba deve ser estourada. Com isso, uma nova trilha de Spider Ball aparece. Inicie seu caminho por ela, impulsionando a si próprio com a explosão de uma bomba. Por toda trilha você terá que soltar bombas e apertar e soltar o botão R na hora certa para chegar até o final. Não se esqueça de que os Plated Parasites podem ser eliminados com bombas normais ou Power Bombs. No final do caminho, é só entrar em Plasma Processing e coletar o último e mais poderoso dos disparos de seu Arm Cannon: o Plasma Beam. Esse tiro de fogo acaba com praticamente todo mundo, mas é um verdadeiro inferno para inimigos de gelo, além de ser a chave de acesso das portas vermelhas.
Já com o Plasma Beam em mãos, siga para Magmoor Workstation e passe pela porta do alto que leva a Workstation Tunnel. Esmigalhe, com uma Power Bomb, os destroços que impedem sua passagem e pegue o elevador para Phazon Mines West. Passe por Transport Access usando o Grapple Beam e, em Phazon Processing Center, desça até o meio da sala onde há uma porta branca que leva para Maintenance Tunnel e ao segundo subsolo de Phazon Mines. Fique ligeiro, pois nesses últimos passos é bem provável que você cruze com um novo tipo de inimigo, o Plasma Trooper, que só morre com tiros do Plasma Beam. Passe pelo túnel da Morph Ball e use uma Power Bomb para limpar os destroços e entrar em Elite Control. Essa área já é bem conhecida, então, nem perca tempo com quem não merece sua atenção e siga logo para Metroid Quarantine A.



Traje a rigor

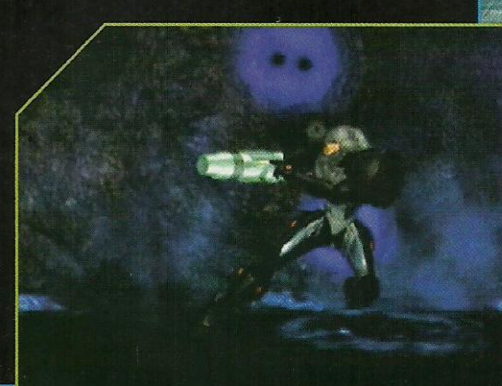
Desça até a grande piscina de Phazon, suba nos cogumelos gigantes e use a visão de raios X para achar as plataformas móveis ocultas e chegar até duas trilhas de Morph Ball, diagonalmente paralelas. Em vez de se apressar por elas, observe através dos raios X que há uma parede falsa ali por perto. Use duas Power Bombs, uma trilha de Spider Ball e uma plataforma oculta para chegar até uma expansão de míssil. Volte às duas trilhas paralelas e siga para Elevator Access B, que dá entrada para Elevator B e, finalmente, ao terceiro subsolo de Phazon Mines. A primeira sala desse novo andar é Fungal Hall Access. Passe por ela e entre em Fungal Hall A. Use os cogumelos como plataformas e jogue o Grapple Beam no Glider para atravessar a sala por cima e acessar Phazon Mining Tunnel. Destrua a barreira com uma Power Bomb e use o boost (turbo - botão B) para passar pelas tábuas que somem. Passe pela porta vermelha no final do caminho.



Ao chegar a Fungal Hall B, repita o esquema do Grapple Beam com os Gliders e acesse uma estação de recarregar as energias. Essa é sua chance de causar um verdadeiro estrago mandando um SuperMíssil nele. O cara vai ver que você não está pra brincadeira, mesmo que exista tempo para isso, não efetue um segundo disparo com o SuperMíssil no Omega Pirate, pois ele pode chamar mais Troopers, e aí a sua batata pode assar. Em vez disso, tenha paciência e espere-o se recompor. Quando ele estiver visível novamente, repita toda a operação até que ele não consiga mais respirar o mesmo ar que você. Se não estiver eliminando todos Troopers a tempo de cuidar de Omega, despache apenas dois e deixe o terceiro somente para depois que acertar um SuperMíssil na forma espectral do chefão de Elite Quarters. Depois que o gigante cair em cima de você, Samus sofrerá uma infusão de Phazon e ganhará a armadura mais linda que já apareceu em um videogame: a Phazon Suit. Essa roupa super-resistente não é afetada nem por Phazon, a não ser em grandes quantidades, e é a vestimenta certa para a festa de gala que é a parte final do jogo.



Antes de partir para um terreno desconhecido, volte até Phazon Mining Tunnel e solte bombas para explodir as pequenas pedras no caminho de Morph Ball coberto por Phazon – no final dele, você vai achar o Artefato Newborn. Volte para Elite Quarters, suba para o segundo andar e passe para Processing Center Access, onde um tanque de energia pode ser pego sem maiores esforços. Escaneie o painel para abrir o portão de segurança e entre em Phazon Processing Center. Guie-se pelo mapa e vá subindo os andares de Phazon Mines para chegar até Mine Security Station. Suba ao andar mais alto dessa sala, solte uma Power Bomb para explodir uma grade de benzedium e escaneie o terminal para eliminar o campo de força do andar inferior. Passe por esse lugar que se abriu e entre em Storage Depot A para pegar o último upgrade de arma. O Flamethrower funciona com o carregamento do Plasma Beam e o acionamento do botão de míssil. E como os outros tiros desse estilo, também consome uma quantidade considerável de mísseis.



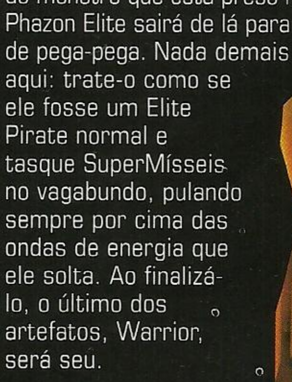
Caçadora de antigüidades

Já que agora você tem tudo o que precisa, parta em busca dos artefatos que faltam. Pegue o elevador para Tallon Overworld South e siga para a sala Life Grove. Vire bolinha e solte uma bomba no círculo metálico que está embaixo da água. Entre no casulo e rode até que o Artefato Chozo apareça. Pegue-o e no caminho de volta, em Life Grove Tunnel, seja persistente e use o turbo da bolinha para chegar ao ponto mais alto do half-pipe. Solte uma bomba ali, caia pelo buraco e ganhe um expansão de míssil.

Tome o elevador para Chozo Ruins South e siga para Hall of the Elders. Acione o último dos slots atrás da estátua Chozo (o vermelho) com o Plasma Beam, solte uma bomba no buraco que se abriu e passe pela porta abaixo da estátua para pegar o Artefato World. Aproveite que está perto de Furnace e vá para lá para pegar mais uma expansão de míssil. Solte uma Power Bomb no chão de benzedium abaixo das trilhas de Spider Ball e um half-pipe aparecerá. Use-o para alcançar a trilha lá em cima e siga até o final para pegar seu prêmio. Tome o elevador para Tallon Overworld East ou South (tanto faz) e siga para Root Cave, onde você pode adquirir uma expansão de míssil abrindo a porta vermelha para Arbor Chamber no alto da sala. Use a visão de raios X para enxergar as plataformas ocultas que servem de ponte. Pegue o elevador para Magmoor Caverns East e corra para Lava Lake. Coloque os óculos de raios X e você verá que o Artefato Nature está escondido dentro de um pilar. Mande dois mísseis ali e vamos em frente. Siga para a parte gelada de Tallon IV através do elevador para Phendrana Drifts North. Em Phendrana Shorelines, use o Plasma Beam para derreter uma camada de gelo que encerra uma expansão de míssil e depois vá até Chozo Ice Temple. Use novamente o Plasma Beam, dessa vez para derreter o gelo das mãos da estátua. Vire bolinha, suba nas mãos dela e pegue o Artefato Sun no caminho que se abriu. Siga para Ice Ruins West e derreta mais um pouco de gelo em um dos telhados para pegar uma expansão de Power Bomb. Volte até o local onde você enfrentou Thardus, Quarantine Cave, e use os ganchos do Grapple Beam para chegar a Quarantine Monitor e uma expansão de míssil. Saia pela porta que leva em direção a Transport Access para pegar o último tanque de energia (isso se você seguiu a ordem deste detonado e não deixou escapar nenhum) atrás de uma parede de gelo que pode ser derretida com o Plasma Beam. Localize a posição da sala Control Tower no mapa e siga para lá. Entre na pequena câmara acima da East Tower e destrua os caixotes para liberar a visão para fora. Observe que há alguns explosivos amarrados na base de uma torre. Lance um míssil ali e siga pelo caminho de Morph Ball que se abriu para pegar o Artefato Elder. Para sair desse local apertado, use bombas de Morph Ball para se impulsionar e faça o caminho até Frost Cave. Use o Glider para subir até uma série de pequenas plataformas com uns caixotes em cima. Dali, olhe para cima e veja uma estalactite que pode ser derrubada com alguns mísseis. Faça isso e recolha a expansão de míssil que está abaixo do gelo. Siga para Phendrana´s Edge e vá subindo na vida usando o Grapple Beam quando necessário. Ao chegar a um ponto com uma pequena camada de gelo no chão, em frente a uma parede maciça, use a visão de raios X para descobrir



que existe uma porta ali. Solte uma Power Bomb e a porta ficará visível. Passe por ela e pegue o Artefato Spirit, em Storage Cave. Volte para a sala anterior, continue subindo e use um Glider para chegar a um buraco de Morph Ball e pegar uma expansão de Power Bomb em Security Cave. Saia de Phendrana's Edge rumo a Gravity Chamber, onde um grupo de estalactites de gelo perto da porta para Chamber Access pode ser derrubado com um disparo de Plasma Beam, revelando um gancho de Grapple Beam. Use-o para chegar à expansão de míssil que está ali pertinho. Depois de tanta exploração, está mais do que na hora de enfrentar outro chefe para quebrar o gelo. Parta de volta para Phazon Mines e siga para a sala Elite Research. Solte uma Power Bomb aos pés do monstro que está preso no cilindro do meio da sala. Phazon Elite sairá de lá para a velha brincadeira de pega-pega. Nada demais aqui: trate-o como se ele fosse um Elite Pirate normal e tasque SuperMísseis no vagabundo, pulando sempre por cima das ondas de energia que ele solta. Ao finalizá-lo, o último dos artefatos, Warrior, será seu.



A lembrança veio na hora certa!

Se você seguiu este detonado do começo ao fim, seu número de mísseis está em 210, o que significa que ainda ficaram alguns para trás (desculpe... quase esqueci esses últimos...). Então, arregace as mangas e vamos pegá-los! Vá para Training Chamber Access em Chozo Ruins e procure um amontoado de folhas vermelhas. Vire bolinha, pois há um buraco ali que leva a uma expansão. Ainda em Chozo Ruins, passe em Watery Hall e caminhe pela água até afundar. Procure um buraco no meio de umas raízes e pegue mais uma expansão para seu arsenal.
Vá para Magmoor Ruins e siga para a sala Triclops Pit. Perto da porta para Pit Tunnel, há uns caixotes. Destrua-os e olhe com a visão de raios X para o lugar atrás de onde eles estavam. Vá pulando pelas plataformas ocultas e veja que existe uma expansão dentro de um pilar – míssil nele!
Hora de dar um passe em Phendrana Drifts: rume até Ice Ruins East e suba pelas laterais da sala até uma ponte quebrada, cruze-a e vá até o final desse caminho. Dê meia-volta e você verá uma trilha de Spider Ball. Siga-a até o final para pegar uma expansão. Nessa mesma sala, destrua uma parede de gelo embaixo da porta para Plaza Walkway.
As últimas estão em Phazon Mines. Vá até Phazon Processing Center (entrando por Maintenance Tunnel) e caminhe até o lado direito da sala. Procure uma plataforma no canto com alguns caixotes e solte uma Power Bomb ali para ter uma surpresa. Em Fungal Hall Access, desça até a, agora inofensiva, piscina de Phazon, vire bolinha e pegue outra expansão embaixo de um cogumelo. Por fim, entre em Security Access A vindo de Main Quarry, dê meia volta e estoure a grade com uma Power Bomb.
Com todos os itens em seu poder, volte para Tallon Overworld, grave o progresso em sua nave em Landing Site e devolva os artefatos em Artifact Temple.

Trio Parada Dura



Você achou o game difícil até aqui? Prepare-se, pois ainda não viu nada! Quando os artefatos são devolvidos, Meta Ridley aparece. Esse cara é, sem dúvida, o osso mais duro de **MP**. Trave a mira nele e permaneça o tempo todo com o Power Beam carregado. Se ele der rasantes por cima do Templo dos Artefatos, fique parado em um só local até que as bombas jogadas por ele definam o local onde vão cair – no último momento, pule e escape delas. Quando ele soltar um raio vermelho pela boca, pule por cima e lance um SuperMíssil em seu peito. Outra hora boa para disparar SuperMísseis é quando ele está planando bem à sua frente depois de mandar uns mísseis teleguiados em sua direção. Fique esperto, pois ele pousará várias vezes com a delicadeza de um elefante bêbado no meio do templo, e se você estiver no caminho é prejuízo na certa. Não gaste seus mísseis, pois é praticamente impossível acertá-lo nesse momento. Vai chegar uma hora que as asas dele vão queimar e ele vai pousar de vez. Agora é treta forte! O bicho tá nervoso! Continue com ele travado na mira e com o Power Beam carregado, mantendo uma boa distância pois ele vai deslizar em sua direção muito rapidamente. Tome cuidado também com o rabo de Meta Ridley: sempre que ele se virar para procurá-lo, o rabo pode derrubá-lo. Nessas horas também não adianta nada atirar contra ele, e se ficar encurralado, vire bolinha e fuja bem rápido. O jeito é esperar quando ele resolver soltar aquele bafo de fogo pela boca, hora em que você deve dar um tiro carregado ali. Isso fará ele ir para trás, expondo o peito vermelho. Chegue bem perto e mande um SuperMíssil nesse ponto. É difícil, mas se você conseguir fazer isso vezes seguidas, o caminho para Impact Crater se abre.

Pise no portal que leva até lá, grave seu progresso e vá seguindo pelas portas vermelhas. No caminho, você encontrará as criaturas Lumigek e Fission Metroid. O primeiro é praticamente inofensivo, mas o segundo é uma espécie de Metroid que se divide em dois quando você atira nele com a arma errada (para saber qual é a certa, fique de olho na cor dele e faça a associação com suas armas). Por via das dúvidas, tente driblá-los e solte Power Bombs se eles grudarem em você. Carregue seus mísseis na estação e depois de mais algumas plataformas e trilhas de Spider Ball, você poderá enfrentar o famoso Metroid Prime. Sua batalha contra ele se dará em várias câmaras, portanto, siga-o sempre que ele passar de uma para outra. Use as barreiras de pedra enquanto ele não as tiver destruído para se proteger. Depois, mantenha uma distância que não seja tão grande para que ele não possa usar seus projéteis. Preste atenção à cor do raio que ele solta, pois sua arma de cor correspondente é a única que pode fazer mal a ele. Como ele está sempre mudando, você tem que fazer o mesmo. O ponto vulnerável do cara é muito pequeno (perto dos olhos), então, prefira disparos rápidos e consecutivos em vez de carregar os tiros. Você pode até usar os tiros especiais (tiro carregado + botão de míssil), mas tome cuidado para não desperdiçar sua munição. Em certos momentos, ele vai soltar mísseis teleguiados que podem lhe fazer grandes estragos. Contra-ataque os mísseis dele com os seus de uma maneira que você possa pegar os itens que ele deixa para trás, como munição e energia. Utilize também as valas do chão para passar como bolinha por baixo dele quando ele vier pra cima de você e, se ele o puxar com uma espécie de "raio-elástico" verde, espere chegar bem perto e atire nele! Depois que acabar com a energia dele, uma surpresa: ele ainda não morreu! Você pode até estar pensando que a segunda forma de Metroid Prime é mais difícil de derrotar do que a primeira, mas esse não é o caso. O lance é que agora ele está invulnerável a todos os tipos de armas – apenas uma arma de Phazon pode dar cabo dele. Como você não possui um brinquedinho desses, acompanhe os movimentos dele (trocando sempre de visão entre térmica, raios X e normal) e espere ele soltar uma poça de Phazon no chão. Fique em cima da poça e dispare contra ele. Se por acaso ele chamar alguns Metroids para a briga, solte Power Bombs neles e aproveite os itens que eles deixam. Algumas rajadas de Phazon e você poderá apreciar o gran finale se estiver com 100%. Pra completar, mês que vem daremos um tabelão com as localizações de todos os itens do Log Book. Paz na galáxia!



LUNAR LEGEND

O seu manual de sobrevivência para se tornar um Dragonmaster de verdade!

No mês passado você pôde sentir o gostinho do enredo envolvente de **Lunar** e agora que já está fascinado pelo poder dos dragões, é hora de ir até o fim da aventura. Nossa estratégia conduzirá seus passos e revelará o caminho para a vitória e a consagração de Alex, junto com o seu grupo de amigos. Um Dragonmaster nunca se entrega!

Capítulo 1: O início de uma jornada

Após a introdução com Nall e Ramus siga para a parte nordeste da cidade para encontrar Luna. Depois disso, atravesse a ponte que leva à parte sul da cidade para encontrar Nash. Siga para a casa de Ramus (que está ao lado da loja de armas) e pegue o mapa que está na estante. Procure por itens na cidade, compre os melhores equipamentos para seu grupo e encontre Nash na saída da cidade. Agora siga para a Weird Woods.



Capítulo 2: O Templo do Dragão Branco

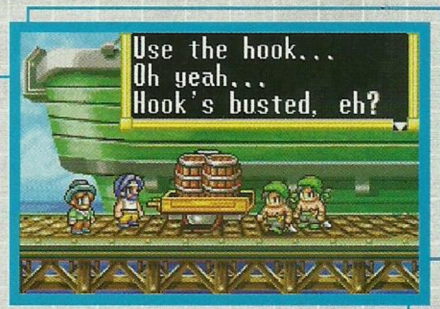
Entre na casa do pai de Alex e converse com ele se quiser. Depois siga para o norte e entre na floresta. Continue para o norte e encontre uma pedra (com uma seta vermelha em cima), encoste nela para ver seus personagens falando, prossiga para a esquerda e atravesse a ponte. Após seus personagens descansarem, lute com vários inimigos e suba alguns níveis, procure também por itens e por outras duas pedras. Ao encontrar as três pedras, siga para o norte para encontrar um portal. Agora escolha a terceira opção (Month of Bounty), depois escolha a primeira opção (The Offering Shall). Ao fazer isso, Alex irá tocar sua ocarina fazendo com que o portal seja aberto. Ao entrar na nova área, converse com todos. Depois acione a pedra na parte superior da tela e escolha a segunda opção (Quark!) para que um caminho se abra no meio da fonte. Ao conversar com o White Dragon você terá de fazer opções. Escolha qualquer uma porque essas opções não terão nenhum efeito no desenrolar do jogo. Ao completar esta parte da jornada, você receberá o Dragon Ring e o Dragon Diamond. Agora retorne para Burg. Ao chegar à cidade, siga para a estátua de Althena e depois prossiga para a sua casa (ao norte da cidade). Após a cena do Festival, siga para o túmulo de Dyne e encontre Alex. Depois que deixar a cidade siga para a esquerda e encontre-se com Ramus, continue o caminho (seguindo para o Sul) para que Luna se junte mais uma vez ao seu grupo. Após ter conhecido o misterioso guerreiro Laike Bogard, siga para a esquerda, atravesse a ponte para chegar ao Wood Map e faça seu caminho para a cidade de Saith.





Capítulo 3: A jornada para Meribia e a cidade de Saith

Siga para o restaurante na parte sudeste da cidade e veja a pequena seqüência que irá aparecer. Entre no restaurante e fale com Roy. Depois vá ao porto e entre na casa que tem uma placa com uma âncora desenhada e fale com Zet. Quando estiver dentro do barco vá para o norte e pegue o Item Pot dentro do baú. Continue o caminho para salvar Nash e enfrentar o primeiro chefe do game.



Chefe: Captain – HP: 500/600 Exp: 150

Use e abuse de Magias de Ataque como Riot, de Nash ou SwordDance, de Alex que causam grandes quantidades de dano. Não se esqueça de utilizar Luna e suas magias PowerSong para aumentar o poder de ataque de Alex e TranquilSong para curar os outros personagens. Ramus deve atacar sempre que puder e também usar itens de cura em Luna quando ela for atacada. Depois de toda confusão, o grupo finalmente seguirá seu caminho para a cidade de Meribia.



Capítulo 4: O lendário "Mel Infernal"
Depois que seu grupo se separar fale com todos na cidade e faça algumas compras. Depois de se equipar siga para o extremo oeste e acesse a área da Black Rose Street. Aqui siga para a esquerda e entre na penúltima construção para encontrar Nash e conhecer a vidente Royce. Converse com ambos e saia do local. Nesta parte da cidade, você também pode comprar alguns cards com a garota vestida de coelhinha na última construção à esquerda. Depois de explorar a Black Rose Street retorne à parte principal da cidade e entre na grande construção a nordeste. Ao entrar, explore o lugar e fale com Mel, de Alkirk. Ela o desafia para uma luta.

I'm Mel de Alkirk,
boss of Meribia.
You're new here.

Chefe: Mel HP: ? Exp: 100
É quase impossível vencer. Essa luta é mais um teste de Mel do que uma batalha de verdade. O único jeito de vencer é ter um nível muito avançado (em torno do nível 20/25) e usar a habilidade Flash para causar grandes danos em Mel. Ganhando ou perdendo siga para a joalheria onde Ramus está vendendo o seu diamante. Aqui escolha a segunda opção (Hang On) por seis vezes seguidas para conseguir o Master Book. Siga para a mansão de Mel e fale com ele, depois retorne para a joalheria e acesse os esgotos da cidade. No esgoto, siga para a direita e acione o Switch. Siga pela ponte que irá descer até o buraco no extremo leste da tela. Prossiga, acione outro Switch e continue seguindo para encontrar Dross ao Norte.

Chefe: Rin-Rin – HP: 750/800 Exp:2 50
Rin-Rin é vencido fácil com as Magias Vigor seguidas de SwordDance com Alex e PowerSong de Luna para aumentar os ataques de Ramus. Use Mental Guns e Goddess Song sempre que precisar aumentar seu MP e HP.
Agora retorne mais uma vez para falar com Mel e depois siga para o lugar onde encontrou Royce e Nash anteriormente, na Black Rose Street. Refaça todo o caminho de volta para a joalheria e fale com Ramus e Nash. Siga para o norte da cidade e entre no portão. Siga para Spring of Transmission.

Capítulo 5: O mito: os subterrâneos de Vane
Após ter usado o teleporte siga para o norte e acione o cristal para ser enviado a outra área. Continue o caminho até encontrar uma gigantesca estátua da deusa Althena. Siga para cima depois da conversa e encontre 500S. Essa parte do jogo é perfeita para evoluir seu grupo. Lute até encontrar uns inimigos chamados IceDogs, eles são muito fracos e dão uma enorme quantidade de Exp. quando morrem. Evolua seus personagens até o nível que achar necessário (cure-se sempre na estátua) e siga para o cristal que está na parte direita da tela. Acione o cristal e siga pelo caminho da esquerda para encontrar outro cristal. Prossiga o caminho e pegue o item Lapis Lazuli que está na abertura norte da passagem. Continue até encontrar outro cristal. Não encoste nele, prossiga até o próximo cristal. Encoste nele, pegue os 500S e retorne para o cristal que foi visto primeiramente. Prossiga pelos próximos três cristais, pegue os itens que estão no extremo superior da tela e vá para sudoeste para enfrentar mais um Boss.



Boss: EvilMist – HP: 1400/1500 Exp: 380
Use a mesma estratégia utilizada contra Rin-Rin.
Pegue o item Gentle Hat no baú e retorne ao teleporte usando os cristais. Siga para o Althena's Shrine. Após ter recebido o Light Emblem, retorne a Spring of Transmission e siga para a cidade flutuante de Vane.

Capítulo 6: A cidade Mágica de Vane e o encontro com Ghaleon
Após ver a cena envolvendo Luna e o misterioso elfo, siga para o extremo esquerdo da tela e prossiga pelas escadas. Entre no grande quarto logo acima e encontre Mia. Após a conversa, Nash aparecerá e levará você para a audiência com Ghaleon. Depois disso, fale com seu assistente que está ao seu lado e siga para fora da Magic Guild. Explore a cidade e compre novos equipamentos para seu grupo. Siga para a Spring of Transmission para voltar ao World Map. Vá para Nanza.



Capítulo 7: O guerreiro e a sacerdotisa, Kyle e Jessica
Siga para noroeste (não se esqueça de pegar o item Angel's Tears no caminho), vá para oeste e entre na caverna. Continue até encontrar duas pessoas discutindo, depois prossiga para entrar em Nanza's Barrier. Fale com o guarda para que o portão seja aberto. Prossiga para a porta à esquerda da estátua de Althena, desça a escada e pegue o item Soft Knuckles. Retorne, suba a escada à direita da estátua e continue até chegar ao extremo oeste. Fale com o homem que está no portão. Retorne à estátua e siga novamente para a porta à esquerda. Siga para o quarto onde pegou o item e fale com Kyle. Refaça todo o caminho que leva ao portão oeste, fale com o homem e acesse mais uma vez a região de Nanza. Ao chegar ao World Map prossiga para Lann.



Capítulo 8: O Falso Dragon Master e Jessica

Explore a cidade e depois entre na primeira casa da cidade para encontrar Jessica. Escolha a primeira opção e siga para o porto. Fale duas vezes com o homem que está na parte oeste para que ele lhe "empreste" um barco. Escolha a primeira opção como resposta e continue a jornada para Lann Island. Aqui compre itens de cura e alguns Angel Tears. Explore a área da ilha em busca dos baús de itens e de monstros. Você pode fugir das batalhas dos baús, mas é melhor lutar e pegar experiência e cards. Siga pela ponte ao norte. Explore a área e siga para cima para encontrar o Falso Dragon Master.

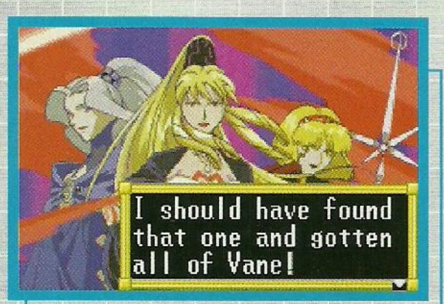


Chefe: FrogZard – HP: 2000/2300 Exp: 600

Use o combo de Vigor com Sword Dance com Alex; Thor Rain com Nash e Power Song de Luna em Jessica. Não use Jessica para curar, deixe Luna encarregada de recarregar o HP de seu grupo. FrogZard tem um potente ataque com sua língua, portanto, mantenha sempre seu HP cheio e repita os ataque até eliminá-lo. Depois de acabar com a ameaça, retorne para Spring of Transmission e siga para Vane.

Capítulo 9: Esta é realmente a governante da Magic Guild, Lemia Ausa???

Siga para a sala de Ghaleon e fale com seu assistente, depois siga para o Grand Hall. Após falar com Ghaleon, Alex será preso por Lemia. Depois da ajuda de Mia, siga para a Star Chamber (ao lado do Grand Hall) e desequipe todas as armas de seu grupo para ter acesso a Crystal Tower. Prossiga até encontrar duas entradas. Entre pela porta da esquerda (se quiser pegar um Mental Gum, siga para a entrada da direita). Desse ponto, siga para baixo, entre pela porta da direita, prossiga e entre pela porta da esquerda para pegar, no final, um Angel Ring. Retorne e entre pela porta da direita, prossiga para a porta que está abaixo para pegar 1500S. Retorne e entre pela passagem no meio da sala anterior. Siga o caminho até que encontrar Luna e os outros. Depois, uma pequena batalha irá acontecer. Acabe com os "diabinhos" e siga para a Spring of Transmission para seguir seu caminho para Meribia.



Capítulo 10: O poder de Magic Emperor

Siga para a mansão de Mel. Após acordar, fale com Mel e siga para a parte leste da cidade para encontrar Ghaleon no porto. Conduza Ghaleon até Weird Woods. Após o incidente com a fada, siga para o encontro com Quark. Depois dos acontecimentos, prossiga para o túmulo de Dyne para encontrar Laike. Converse com Laike e escolha qualquer opção como resposta. Após ganhar as DragonWings você será enviado para Meribia. Ao encontrar Jessica, uma batalha com alguns inimigos irá acontecer. Derrote-os e siga para a mansão de Mel. Vá até a Sala de Treinamento, local onde o destino de Mel será selado. Depois use as DragonWings e siga para Vane. Chegando lá, vá para o norte e enfrente outro chefe.



Chefe: Grandoon – HP: 1900/2000 Exp: 1200

Use em todos os turnos o combo Vigor e Sword Dance de Alex. Com Mia use seu IceShell para aumentar a defesa do grupo e use o FlameArc. Faça com Nash o mesmo que fez com outros chefes e, por último, faça Jessica curar seu grupo. Lembre que o chefe tem alta resistência contra ataques de gelo e possui uma grande fraqueza diante de ataques baseados em fogo. Como esse chefe possui menos HP que o anterior, não há muito com o que se preocupar. Depois das explicações siga para Nanza. Ao chegar, seu grupo será surpreendido por Kyle e Xenobia. Depois disso, acabe com mais uma pequena horda de capachos. Siga para o portão sul, e ao chegar ao World Map, leve seu grupo para a cidade de Reza.

Capitulo 11: Reza, a cidade dos ladrões

Após entrar na cidade e ter suas DragonWings roubadas, entre na primeira casa à sua esquerda, entre pela passagem próximo da escada e pegue a Dragon Feather no baú. Saia da casa e siga para o restaurante a nordeste da cidade. Dentro do restaurante, converse com Laike e com o Barman. Saia da cidade e siga para Spring. Fale com o homem de azul para trocar alguns Cards. Ele irá trocar o Card de Xenobia por um de Gorgon, o Card de Phacia, por um HellSlug e, por último ,irá trocar o Card de Royce por um NoBrainer. Essa parada é obrigatória se quiser completar a coleção de Cards. Depois de consegui-los, prossiga para Meryod Wood. Explore a floresta em busca de itens e siga para Meryod. Siga para baixo e prossiga por toda a ponte, entre no barco e fale com o homem, depois disso siga para o extremo norte e entre no restaurante. Após pegar o item Damon's Memo, retorne todo o caminho até o World Map e siga para Damon's Spire.Dentro da torre, abra várias portas para prosseguir seu caminho. Para isso, basta pisar nos Switchs vermelhos que estão no chão e responder a algumas perguntas. Quando perguntarem se você quer que Mia ou Nash responda à pergunta, escolha Mia (segunda opção). Quando perguntarem se você quer que Kyle ou Nash abra a porta, escolha Nash (segunda opção). Quando perguntarem se você quer deixar reféns no lugar, responda que não (segunda opção). E por último, quando perguntarem se você quer que Jessica cure o homem, responda que não (primeira opção). Depois de ganhar o item Thieves Hearts retorne a Reza. Siga para o restaurante e fale com o barman para receber o Guild Card. Depois prossiga pelo caminho recém-aberto até encontrar o ladrão que pegou suas Dragon Wings. Fale com ele para recuperá-las e também para ganhar um Mental Gum. Retorne e veja a cena com Xenobia e Lilly. Após conversar com o pai de Lilly, retorne para o Thieves Bazaar e fale com o homem de cabelos verdes que está à esquerda para ganhar a Shira Blueprints. Vá para o World Map e prossiga com Nall para Iluk.





Capítulo 12: A caverna do Dragão Vermelho

Siga para o norte , ao ver uma casa com um balão do lado de fora, entre e fale com o Shira, o inventor. Saia da casa e siga para a esquerda. Desça a escada e fale com o homem. Suba as escadas e siga para o portão na parte norte (com uma seta vermelha em cima). Aqui use os Switchs vermelhos para atravessar os pequenos lagos e explore a área. Depois de pegar os itens siga para noroeste e enfrente uma facílima batalha contra dois Pufballs e um FlufBall. Retorne para a casa do inventor e entregue-lhe o Flufball, para conseguir o balão que irá levá-lo à caverna onde vive o dragão. Na caverna, siga para o norte e entre pela passagem. Siga para leste, para o sul e entre por outra passagem. Siga para oeste e para o norte (depois da segunda passagem), entre na abertura. Siga para noroeste e encontre outra passagem. Explore a área para encontrar muitos itens. Siga para o norte para ter um encontro com Royce e enfrente outra batalha que dispensa dicas ou comentários. Após a batalha, entre pela passagem para falar com o Red Dragon e assim ganhar o Dragon Shield. Use o balão para voltar. Ao cair em Reza siga para o restaurante e fale com o barman três vezes e duas vezes com Laike. Teleporte-se para Meryod. Siga para o extremo leste de Meryod e fale com o homem ao lado do barco. Responda com a primeira opção para chegar ao outro lado da cidade. Agora apenas siga para Lyton.



Capítulo 13: O templo do Dragão Azul

Ao entrar na cidade siga para a casa que está ao norte da estátua de Althena e fale com o ancião. Depois saia da casa e siga para nordeste. Entre na pequena casa, fale com o homem e ganhe acesso Lyton Cave. Depois da entrada em Lyton Cave, siga para o Norte e entre pela passagem. Vá para o sul, caia no buraco ou entre pela passagem. Deste ponto, siga para o norte e pegue um Mind Robe no baú. Depois siga para o norte encostado na parede esquerda (para não cair no buraco), e entre pela passagem que está mais acima. Siga para o sul e abra o baú para ganhar 5000S. Siga para noroeste e entre por outra passagem. Agora siga toda a parede da direita para encontrar uma passagem a oeste (e assim não cair em nenhum buraco). Novamente siga para noroeste encostado nas paredes da direita. Siga para o norte e acione o buraco que tem uma seta vermelha em cima. Use o feitiço, escape de Jessica e volte para a cidade. Volte para a casa ao norte e fale com o ancião novamente. Siga para o norte para ver o Blue Dragon Shrine aparecer. Ao entrar no templo, compre alguns itens de cura caso precise e depois desça a escada. Siga para baixo e entre no poço. Desse ponto, siga para noroeste e pegue o Angel Tears no baú. Entre no poço que está logo abaixo. Siga para norte (ignore o poço) até encontrar um baú com o item Armor Glove dentro. Pegue o item e entre no poço ignorado anteriormente. Siga para a direita e entre no poço do meio. Na próxima tela, siga para oeste (ignorando o poço que está ao seu lado), pegue o item no baú que está adiante e entre no poço próximo a ele. Siga para oeste até encontrar um baú com o item Freeze Knuckles. Pegue o item e entre no poço ao norte para chegar a um local com mais dois baús. Pegue os itens e retorne. Siga para leste até encontrar um baú com o item Gentle Coat, pegue o item e siga para a direita para encontrar mais um baú. Continue para a esquerda e entre pela passagem para encontrar o Blue Dragon e ganhar o Blue Dragon Helmet. Use o feitiço Escape, siga para o World Map e continue sua jornada para Tamur Pass.

Capítulo 14: A busca pelo Dragão Negro, o último dos dragões



Vasculhe toda a área para encontrar diversos itens e siga para sudeste. Depois da conversa com Xenobia, enfrente seus capangas em duas batalhas. Nessas batalhas, utilize ataques físicos e você não encontrará problemas para liquidá-los. Siga para o World Map e conduza seu grupo para a cidade de Tamur. Compre itens e converse com todos, depois siga para o norte e encontre Laike. Depois da conversa, saia da cidade pelo portão Norte e siga para Myght's Tower. Converse com o homem perto da porta e prossiga por ela para continuar. Leia o papel na parede para ter algumas dicas de como solucionar os Puzzles. Entre pelas portas na seguinte seqüência: Porta da Estrela, Porta do Sol, Porta do Planeta (parece Saturno) e Porta da Lua. Na próxima tela, siga para o facho de luz à esquerda para alcançar a plataforma superior. Entre pela porta. Siga o caminho e saia pela porta que a sudeste. Entre pela porta da esquerda e pegue o Barrier Ring. Retorne e use o facho de luz para ir à plataforma acima. Entre pela porta mais próxima e pegue o Healing Drop. Retorne e novamente use o facho de luz. Entre pela porta do meio e siga para norte até encontrar um baú, abra-o para encontrar o item Cestus. Siga para o sul e saia do local. Entre pela porta que está próxima e prossiga até encontrar um baú com um Metal Drop. Saia do local pela porta da direita. Siga para a porta na extrema esquerda para pegar 1000S. Retorne para o primeiro andar e use o facho de luz para subir mais duas vezes. Siga para a porta da direita e pegue a Dark Sword no baú. Saia pela passagem sudoeste. Entre pela porta à sua esquerda para chegar ao laboratório de Myght. Converse com Myght, saia pela passagem da esquerda e siga para o World Map. Retorne para Tamur. Converse com Mia, Jessica e Kyle, depois siga para o portão norte e prepare-se para enfrentar um chefe fácil.





Chefe: Tempest – HP: 500/600 Exp: 0
Apenas use o combo de Vigor seguido do Sword Dance umas duas vezes para vencer.
Siga para a Forest of Illusion. Procure por itens e ganhe alguns níveis. Retorne para a grande clareira perto da entrada da floresta. Depois que a passagem na floresta for aberta procure itens e siga para a saída ao sul para encontrar a cidade de Pao. Explore a cidade e siga para a cabana ao leste. Converse com a mulher, siga para a cabana ao sul e fale com Tempest. Retorne para a cabana ao leste e fale novamente com a mulher. Apenas siga para o leste e entre pela passagem na parede. Fale com o homem e prossiga para o Black Dragon Fortress. Ao entrar, siga para a porta à direita e continue o caminho. Siga pela escada à esquerda. Prossiga o caminho e suba a escada ao final. Siga para a esquerda e pegue o item, continue pela porta ao sul e, novamente, suba as escadas para prosseguir. Siga para a esquerda e entre na primeira porta para receber a Black Dragon Armor. Siga para noroeste e use novamente as escadas. Continue para enfrentar outro chefe.

Chefe: Black Dragon (Rubeus) – HP: 5500/5600 Exp: 2500
É uma batalha difícil. Utilize a mesma tática anterior e os seus ataques mais poderosos. Tenha certeza de que você já aprendeu a técnica Thor Bolt (nível 34) de Nash e que seu estoque de itens de cura esteja completamente cheio.
Procure por itens na caverna (caso você tenha se esquecido de pegar algum) e retorne para a cidade de Pao. Agora retorne para Lyton e prossiga sua jornada para Forbidden Forest. Ao entrar na floresta, procure por itens e aproveite para ganhar um pouco de experiência. Prossiga para a direita para encontrar uma espécie de oásis, pegue os itens nos baús vermelhos e siga para Lann. Na cidade, siga para a primeira casa e fale com o ancião duas vezes para receber a Devil's Tear. Teleporte-se para o Myght's Room.

Capítulo 15: The Frontier, a região da morte
Vá para Reza. Na cidade, siga para o restaurante e fale com o barman. Siga para o Thieves Bazaar e fale com o homem à direita para ganhar a Engine. Retorne ao Myght's Room, converse com seus companheiros e consiga a Airship. Após cair em Talon Mine, entre pela grande construção, converse com os monstros se quiser e siga para a entrada norte. Explore a mina àprocura de itens e quando seu grupo escutar um grito, refaça seu caminho de volta para enfrentar uma pequena batalha. Depois da batalha procure por itens até chegar a uma área com uma ponte. Desse ponto, apenas siga para o norte, use a estátua de Althena para se curar e prepare-se para enfrentar um chefe.



Chefe: Black Lamp – HP: 4500/4600 Exp: 28000.
Uma vez mais use a estratégia empregada anteriormente e você não terá dificuldades. Siga para o norte para sair das minas. Depois disso, siga para Cadin.

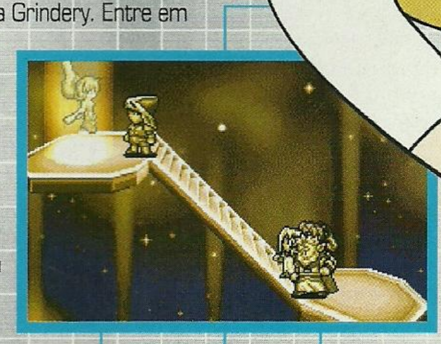
Capítulo 16: Grindery, a Máquina do Caos
Em Cadin, siga para o norte para conseguir a Password que permite e entrada em Ruid. Após a conversa com Phacia, siga para Ruid. Siga para a esquerda e verifique a seta vermelha. Ao fazer isso, uma passagem secreta irá se abrir, prossiga por ela. Vá coletando os itens por todo o caminho até encontrar uma porta. Ao entrar por ela, siga para baixo e pegue o item no "quarto". Siga para o extremo norte e entre pela porta. Prossiga por todo o caminho até encontrar uma sala com duas portas. Entre pela porta da direita e prossiga até encontrar Taben Evil Labs. Depois, use um feitiço Escape e tente sair de Ruir para que outra batalha aconteça.







Chefe: Taben – HP: 6800/6900 Exp: 30000
Novamente use as táticas anteriores para vencer. Ao chegar a Vane, siga para o Grand Hall e fale com Lemia. Siga para oeste e depois para o norte. Fale com o homem na porta e veja a cena que irá se seguir. Agora o grupo será automaticamente levado para Meribia.
Siga para a esquerda, fale com Lemia, saia da cidade e prossiga para Grindery. Entre em Grindery, siga para a direita e pegue o item no baú. Entre pela passagem, siga para noroeste e encontre outra passagem. Siga para a direita e entre em mais uma passagem. Siga todo o caminho para sudoeste, entre pela passagem e continue para sair da sala. Continue o caminho até encontrar uma espécie de jardim. Daí siga para a esquerda e entre pela porta. Procure por itens e continue o caminho até encontrar a sala onde a primeira batalha contra Magic Emperor irá acontecer.





Chefe: Magic Emperor – HP: 6500/6600 Exp: 50000
A única estratégia contra Magic Emperor é a paciência. Utilize a estratégia usada anteriormente e não se esqueça de usar a habilidade Cyanic para curar seu grupo quando precisar. A batalha é difícil. Após acordar, siga para a parte sul da praça central e encontre Mia. Siga para a loja de Ramus e abasteça seus itens até ficar com 99 de cada tipo. Siga para o restaurante do porto





(parte leste da cidade) e fale com Kyle. Quando as coisas estiverem resolvidas, Laike virá falar com você. Responda a suas perguntas com a primeira opção (duas vezes) e veja com seus próprios olhos o que irá acontecer.

Capitulo 17: A Batalha Final

Ao chegar a Althena's Fortress apenas divirta-se pegando itens e avançando pelas portas. Ao final, você enfrentará Royce.

Chefe: Royce – HP: 6100/6200 Exp: 50000

Ao começar a batalha contra Royce, alguns de seus personagens estarão paralisados. Utilize Holy Waters para fazê-los voltar ao normal. Após isso, apenas use e abuse de seus ataques mais fortes e utilize o mesmo esquema usado contra os chefes anteriores.

Depois de derrotar Royce, siga para o norte para acessar a Goddess Tower. Ao entrar no local, siga para os cantos da sala e aperte os Switchs na seguinte ordem: 1º branco, 2º vermelho, 3º azul e 4º preto. Siga para o centro da sala e suba a escada. Prossiga pelas salas acionando os Switchs na mesma ordem de cores. Faça isso até chegar a uma sala onde cada Switch leva a um baú. Ainda usando o mesmo esquema de cores, acione o Switch, pegue o item, pise no botão perto do baú (correspondente à cor do Switch) e retorne. Após acionar todos os Switchs, uma escada irá aparecer na parte sul da tela. Agora apenas prossiga até encontrar Xenobia.

Chefe: Xenobia – HP: 900/9100 Exp: 55000

Para derrotá-la apenas utilize a estratégia usada anteriormente. Agora pegue os melhores equipamentos e acessórios e prossiga para o norte. Nesse lugar, será decidido o destino de Luna e da paz no mundo.

Chefe: Magic Emperor – HP: 8000/8200 Exp: 0

Ataque sem parar com suas armas mais fortes e nunca deixe de curar seus personagens. Use o esquema do combo de Vigor com Sword Dance e feitiços que aumentem a defesa e não perca tempo usando itens para recarregar seu HP. Após recuperar o controle de Alex, salve o jogo e siga para o norte. Depois você é transportado para Meribia. Siga para a loja de Ramus, fale com ele e receba o item Lunar GC. Siga para a mansão de Mel. Depois siga para a Black Rose Street e fale com Mia, Nash e Lemia. Por último, siga para o porto, fale com Laike (Dyne) e escolha a primeira opção para assistir ao verdadeiro final de **Lunar Legend**. N



Torne-se um pirata e viaje pelos céus deste RPG autêntico!

Foi-se o tempo em que os consoles da Nintendo eram respeitados nas comunidades "RPGistas". Depois da era de ouro no Super NES, o Nintendo 64 amargou uma ínfima quantidade de RPGs (e estou falando de RPGs "puros"). Para sanar essa carência de que sofrem os entusiastas do bom e velho RPG no Game-Cube, o estúdio Overworks, da Sega trouxe **Skies of Arcadia Legends**. O game saiu originalmente para Dreamcast e, graças ao seu curto ciclo de vida, poucos puderam aproveitar as maravilhas do título de 2001. Envelhecido e encarando um páreo duro com os gigantescos RPGs atuais, **Arcadia** recebeu novo fôlego no console da Nintendo.

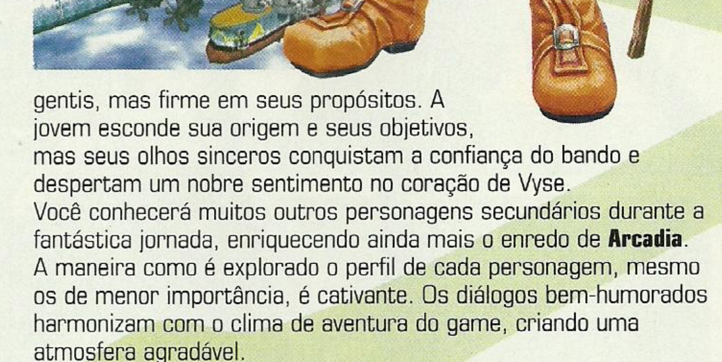
Um épico de capa e espada

O mundo de Arcadia é fascinante. Os vastos céus são o palco de grandes aventuras, numa era de explorações em que as pessoas vivem em continentes flutuantes e viajam em caravelas voadoras. Seis luas de diferentes cores regem cada um dos continentes desse mundo. Nesse contexto, você vive o papel do jovem e destemido Vyse em suas peripécias ao lado da amiga de infância Aika, uma garota de personalidade marcante que esconde seu lado feminino. Ambos são membros dos Blue Rogues, um grupo de piratas que rouba dos ricos para dar aos pobres, com base em Pirate Isle e sob a liderança de Dyne, o pai de Vyse.

Os antagonistas da trama são os membros do Império Valuan, dirigido pelas mãos caprichosas da Imperatriz Teodora. A nação do continente de Valuan possui uma armada invencível constituída de cinco esquadras, comandadas pelos almirantes Alfonso, Gregorio, Vigoro, Belleza e De Loco, subordinados ao sombrio Lorde Galcian e seu leal vice-capitão Ramirez. Beneficiados pela lua amarela, que lhes provê energia elétrica para alimentar sua tecnologia, o Império Valuan ambiciona dominar o mundo.

Num ataque à esquadra do almirante Alfonso, os Blue Rogues resgatam Fina, uma misteriosa garota de maneiras gentis, mas firme em seus propósitos. A jovem esconde sua origem e seus objetivos, mas seus olhos sinceros conquistam a confiança do bando e despertam um nobre sentimento no coração de Vyse.

Você conhecerá muitos outros personagens secundários durante a fantástica jornada, enriquecendo ainda mais o enredo de **Arcadia**. A maneira como é explorado o perfil de cada personagem, mesmo os de menor importância, é cativante. Os diálogos bem-humorados harmonizam com o clima de aventura do game, criando uma atmosfera agradável.









Um pirata nunca tema a batalha

Arcadia não brilha apenas no enredo, mas também na jogabilidade refinada. Além de suas andanças pelas cidades, você tem ao seu dispor caravelas voadoras. Com tais galeões você realiza suas viagens e, dependendo do tamanho da embarcação, é possível alcançar novas áreas. Dungeons a serem exploradas também aparecem em profusão, repletas de puzzles inteligentes para você solucionar.
O sistema de jogo pode parecer simples no início, mas logo se revela profundo e eficiente. Nas batalhas, você tem uma gama de comandos familiares: correr (Run), item (Item), defesa (Guard), ataque (Attack), movimento especial (S-Move), magia (Magic) e concentração (Focus). Seu grupo compartilha uma barra de Spirit Points – pontos necessários para realizar magias (que também consomem MP) e movimentos especiais. O comando Focus faz com que um personagem se concentre para alimentar essa barra, que também se preenche pouco a pouco ao final de cada turno.
As magias dividem-se em seis cores diferentes, baseadas nas luas de Arcadia: verde (vida), vermelha (fogo), púrpura (gelo), azul (vento), amarela (eletricidade) e prata (vazio). Porém, para se valer das magias de determinada cor, é necessário que você possua a Moon Stone correspondente. Essas pedras caídas das luas, além de possuírem atributos mágicos, servem como fonte de energia que move desde pequenas máquinas até as maiores embarcações. As armas também são forjadas a partir de Moon Stones, e você pode mudar suas cores nos intervalos de cada turno de batalha. Como os inimigos possuem atributos de cor, a escolha da cor de sua arma ou magia pode ser determinante. Para aprender novos ataques mágicos, basta utilizar em batalha a cor que você deseja desenvolver, seja na arma ou em magias. Os movimentos especiais, que podem ser de ataque, cura ou suporte, são aprendidos através do uso de Moonberries.
Além dos combates corpo-a-corpo, há batalhas de proporções épicas entre caravelas. Porém, aqui, o foco é totalmente estratégico: você deverá saber o momento oportuno para atacar, defender ou concentrar. Para agravar a situação, a maioria das ações consomem SP. Mas é possível melhorar sua embarcação com canhões mágicos, canhões especiais e recrutando novos membros para sua tripulação.









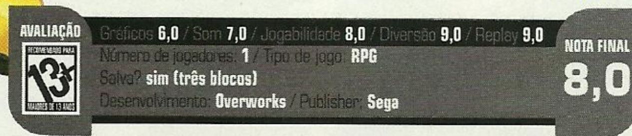
Navegar é preciso

Uma das grandes qualidades de **Arcadia** é a sua não-linearidade. A qualquer momento, você pode se desviar do curso principal e partir para uma das várias buscas paralelas. Há, por exemplo, a busca por Moonfishes escondidos pelo mundo para ganhar diversos itens. É possível tornar-se um caçador de recompensas e partir no encalço dos Black Pirates, caçar monstros poderosos que voam pelos céus ou descobrir locais totalmente desconhecidos no mapa.
Quando Vyse se torna capitão de sua própria embarcação, é possível aliciar tripulantes pelo mundo todo, assim como aumentar a população e melhorar a infra-estrutura de sua própria base. Cumprindo essas tarefas e tomando as decisões certas nos diálogos, você melhora o status de Vyse, mudando a atitude das pessoas em relação a ele. Dessa maneira, você pode-lhe conferir o título de "O Destemido", "O Herói" ou até "A Lenda".
Há tantas coisas a fazer que você dificilmente ficará entediado com **Arcadia**. Se você é do tipo minucioso, que não deixa escapar um só detalhe, terá pela frente umas sessenta horas de jogo.

O calcanhar de Aquiles

O ponto fraco de **Eternal Arcadia Legends** é a parte gráfica. Muito pouco foi melhorado do game de dois anos atrás, mantendo-o bem atrás da concorrência atual. Não que os gráficos sejam feios, apenas são simples demais.
A trilha sonora, no entanto, não faz feio, apresentando muitas composições memoráveis.
Só ficou devendo mesmo diálogos totalmente falados, em vez daquelas expressões monossilábicas que os personagens articulam algumas vezes.
Arcadia não se destaca por inovar o gênero, nem tampouco pela beleza gráfica. Na realidade, tem até muitos clichês e, com freqüência, deixa sensações de déjà vu. Mas o game se impõe pela qualidade com que executa cada um de seus aspectos. Sem dúvida, o melhor RPG disponível no console até agora. (N)

Fabio Santana



Blood Omen 2

Os vampiros estão à solta e uma antiga disputa será reiniciada

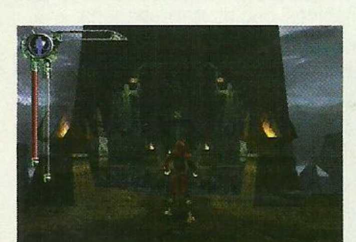
Há muitos e muitos anos, houve uma guerra que decidiria o destino da humanidade. Na batalha, estavam os violentos Sarafans, que com um senso de bondade distorcido tentavam livrar o mundo da ameaça dos demônios e vampiros que espalhavam terror e destruição pelo mundo.
Liderados por Kain, os vampiros achavam estar em vantagem contra o inimigo, porém, um imprevisto aconteceu. Os Serafans tomaram posse da poderosa espada Soul Reaver, destruíram os vampiros e derrotaram o temido Kain. Pelo menos era o que todos pensavam. Quatrocentos anos depois, Kain reaparece e está pronto para retomar seus planos de domínio com a ajuda dos vampiros remanescentes da grande guerra.



A rotina de um saguessuga

Blood Omen 2 é a continuação de uma série que nasceu e ficou conhecida no PlayStation, em 1996. O desenvolvimento dos jogos é da Crystal Dinamycs, com publicação do primeiro título pela Activision e a continuação da série publicada pela Eidos, nomes de peso no mercado. Só o que podíamos esperar do game era um enredo forte e profundo, e impossível de ser seguido sem a classificação adulta por causa da violência.
O jogador imcorpora o vampiro Kain. Seu objetivo, além de sugar o sague de suas vítimas, é caçar Lord Sarafan e tomar o seu lugar no domínio do universo. Os cenários, sempre cobertos por uma névoa sinistra, são enormes e enfatizam o clima do jogo. Kain possui poderes especiais e poderá se camuflar para andar próximo aos seus inimigos e não ser percebido, saltar pelos telhados e controlar mentes frágeis. Mesmo não tendo uma movimentação muito rápida, o game permite usar combinações de golpes para criar combos animalescos. E o que não falta no jogo são vítimas para que você possa se alimentar.











Soltando a voz!

O trabalho de dublagem executado no jogo é simplesmente espetacular. Não somente Kain, mas diversos outros personagens do game, possuem diálogos e falam com sincronia de movimentos e com extrema clareza. Uma seleção de vozes de dar inveja a muito diretor de cinema, pode crer. Aliás, toda a trilha sonora do game também é adequada e possui efeitos bem legais.



Em clima de terror

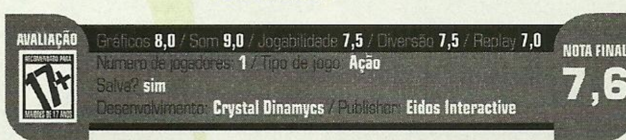
Para quem vem no embalo detonando os melhores games do gênero Survival Horror, como **Resident Evil** e **Eternal Darkness**, **Blood Omen 2** servirá para manter a adrenalina em alta e aguardar os próximos títulos de peso da Nintendo. Se você se amarra em histórias de vampiros, mais um motivo para curtir essa aventura que conta com elementos pra lá de originais. N

Fabio Michelin









THE SUM OF ALL FEARS

Pisaram na bola com um dos mestres da espionagem

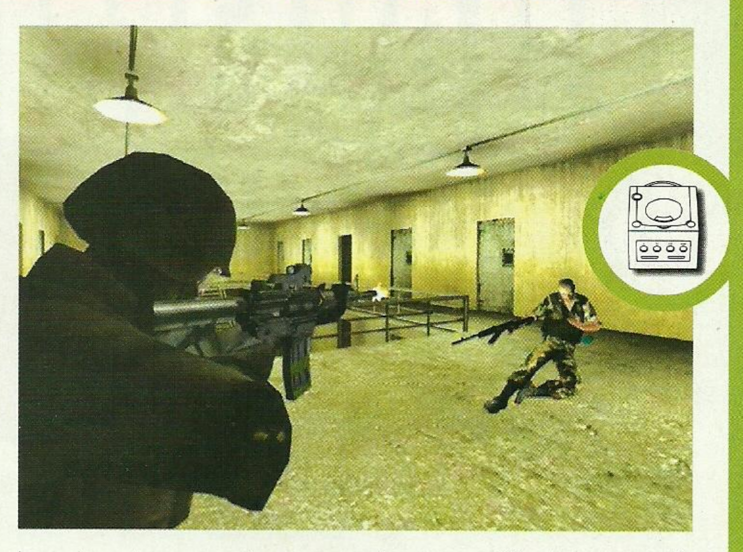
O que você tem quando coloca na mesma sala um GameCube com **The Sum of All Fears**, uma televisão e um jogador? A soma dos medos deles. O jogador tem medo de descobrir que gastou dinheiro à toa na compra ou no aluguel deste game, a TV tem medo de ficar exibindo este lixo durante muito tempo e não transmitir o próximo capítulo do "Big Brother", e o GameCube tem medo de ser jogado pela janela com game e tudo.

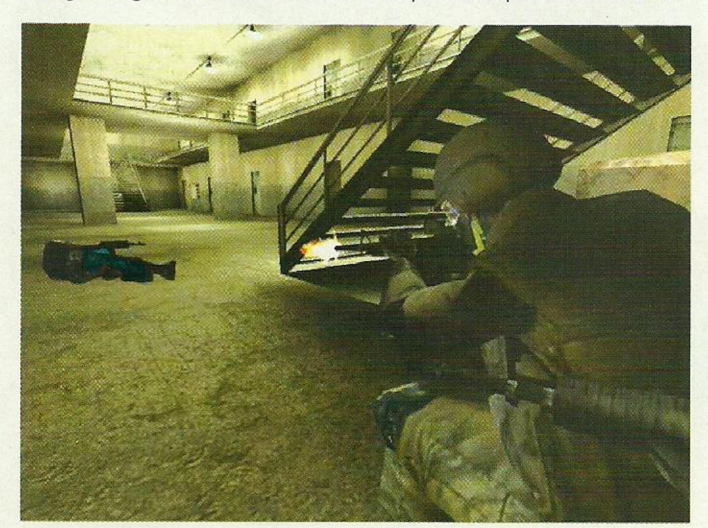
Tortura chinesa

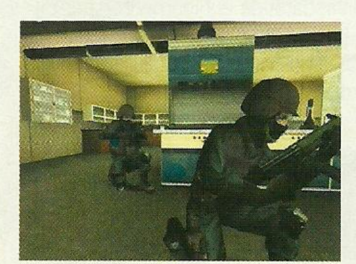
Ainda não vi, mas me disseram que o filme em que **TSoAF** foi baseado é excelente. Não é de se estranhar, já que a produção cinematográfica foi baseada em um livro de Tom Clancy, o atual mestre literário da espionagem. Mas eu rezo para que Tom Clancy tenha sido poupado de ver o que fizeram com sua obra neste game. Na véspera do ano-novo, um grupo terrorista toma de assalto uma estação de TV e põe no ar suas exigências. A equipe de salvamento de reféns do FBI logo é chamada para dar um jeito na situação. Esse é o cenário da primeira missão, e se você tiver paciência para passar dela, poderá montar estratégias de ataque em minas de diamante da África do Sul, nos desertos do Oriente Médio e em alguns subterrâneos da Áustria. Chega, né? Existem mais fases, mas eu duvido que você vá querer ver todas...

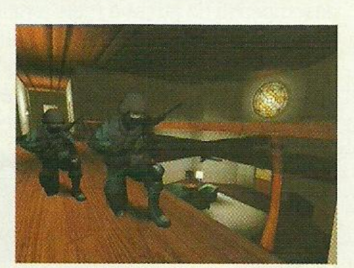
Aliás, "ver" é uma das maiores torturas do game. É melhor nem comparar os gráficos de **TSoAF** com outros títulos de GameCube. Até **Perfect Dark**, que é um game de um sistema descontinuado, dá uma verdadeira lavada neste aqui. Além de contar com texturas pobres, arquitetura retilínea e pouca caracterização de personagens, a taxa de frames chega a doer de tão inconsistente, quebrando o ritmo a todo momento.

A segunda grande tortura é "ouvir". O que será que aconteceu na hora de capturar samples sonoros das armas utilizadas no game? Será que faltaram balas para o rifle sniper e o designer de som resolveu gravar a última pipoca estourando na panela? Será que acabou a munição do lançador de granadas e os caras tiveram que se virar com o som de alguém passando mal no banheiro? Só dá pra recomendar uma coisa: abaixe o som da TV para não cair na gargalhada durante uma coisa tão séria quanto salvar o mundo da arma mais destrutiva de todos os tempos.

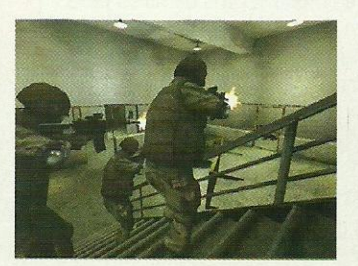








A tortura final, e a maior de todas, é a jogabilidade. Por natureza, a visão em primeira pessoa caracteriza-se pela agilidade e velocidade. Neste game, não é possível nem andar em diagonal sem ter a impressão de que seu personagem vai morrer de cansaço no próximo minuto. A troca de armas é feita em apenas uma direção e se você, por acaso, passar por aquela que precisa, terá que dar a volta toda novamente. Que beleza de situação no meio de um tiroteio intenso, hein? Você tem a possibilidade de controlar um time contra-terrorista de três integrantes, mas não pode dar ordens aos outros dois que não está controlando, o que limita tremendamente o elemento tático. Ainda por cima, seus companheiros têm uma mania idiota de, às vezes, ficarem presos entre um corredor e outro, completamente desorientados.

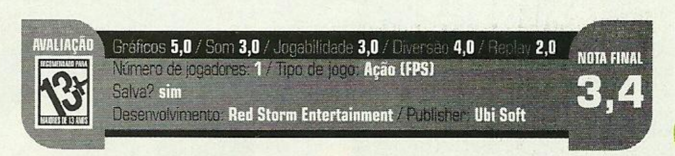




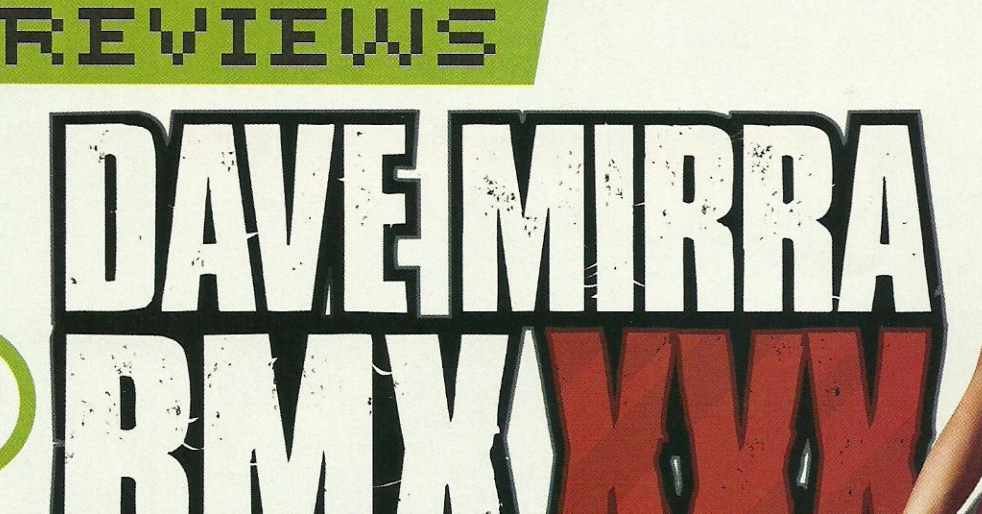
Corra e não olhe para trás

Acho que ficou claro, mas vou falar mesmo assim: fuja da Soma de Todos os Medos como se você tivesse muitos medos somados! O game é uma das piores coisas que já apareceu no GameCube e você não merece perder seu tempo com algo tão malfeito e medonho.

Eduardo Trivella







DAVE MIRRA BMX XXX

Bikers selvagens + mulheres semi-nuas = jogo proibido para menores!

BMX XXX carrega praticamente o mesmo engine do título Dave Mirra BMX 2 só que com novos elementos, combinando a diversão das pedaladas radicais com muita sensualidade e linguajar próprio – realidades para o universo dos praticantes da modalidade de rua, mas totalmente desnecessários para o game.

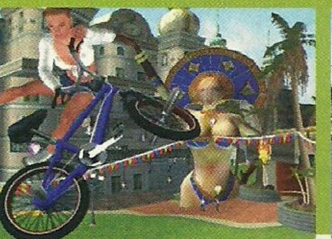
Polêmica pouca é bobagem!

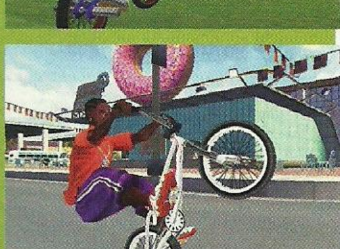
Claro que o legal é a indústria de games nunca se tornar monótona ao ponto de não tentar executar as idéias malucas e criar jogos revolucionários como Animal Crossing e Eternal Darkness, por exemplo, mas existem coisas que definitivamente não combinam. Faz tempo que videogame deixou de ser diversão só para crianças, como foi concebido no passado e que os jogos invadiram de vez o universo adulto. O objetivo da Acclaim e da Z-Axis foi desenvolver um título para ser consumido por adultos – entenda homens acima de dezoito anos –, carregado de sexualidade e politicamente incorreto. Além do jogador ter a possibilidade de trocar a roupa dos personagens e deixar as meninas do jogo com saias curtas para pedalar, algumas das missões baseiam-se em contravenções da lei, podendo variar entre destruir as barracas de cachorro-quente dos camelôs para beneficiar o concorrente que está te pagando uma grana, até facilitar o incêndio de um prédio para habilitar novos desafios. Isso sem falar nos vídeos liberados a cada missão completa, com stripers profissionais em shows eróticos.

No celim da bicicleta

Com algumas inovações, como barra de vida e desafios conseguidos com transeuntes, BMX XXX se sai bem enquanto jogo de videogame. Basta sair rasgando com a bike pelas ruas, que possuem uma rotina normal como em qualquer cidade, e sem muito esforço você encontrará pessoas com uma nuvenzinha sobre a cabeça e é com elas que o jogador pegará suas missões. Nesse momento o relógio começa a contar e você precisa ser o mais rápido que puder para cumprir o objetivo, que é passado verbalmente pelo sujeito. No primeiro cenário, por exemplo, você pode falar com o bêbado na calçada e ele vai lhe pedir para juntar dez latas, que ele vai trocar por um salsichão com o camelô. Completando a missão, na cena a seguir, o cara entra no prédio ao lado e na hora de chamuscar o lanche, o bêbado deixa cair o massarico e inicia um incêndio. Os bombeiros aparecem, mas a água não sai da mangueira por causa de um problema com as válvulas e aí está a sua oportunidade para mais uma missão. Além das tarefas e busca de itens, o jogador também encontra bikers profissionais pelo cenário e deve cumprir as manobras requisitadas por eles para novas conquistas. Sem um tempo pré-determinado, o jogador pode pedalar por toda a área para localizar elementos, treinar manobras e procurar pelos tão famosos gaps – principal desafio do jogo.











São oito cenários para exploração, habilitados conforme o desempenho do atleta e mais uma infinidade de equipamentos como luvas, bicicletas, atletas e outros balangandãs a serem destravados. O resultado final são muitas horas de jogo com uma sonzeira pesada no repertório, giros e aéreos sobre duas rodas. Ⓝ

Ronny Marinoto

AVALIAÇÃO

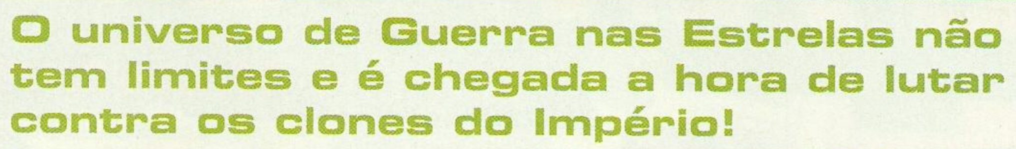


Gráficos **7,0** / Som **8,0** / Jogabilidade **7,0** / Diversão **8,0** / Replay **7,5**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **Esporte/bicicleta**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Z-Axis** / Publisher: **Acclaim**

NOTA FINAL
7,5

STAR WARS THE CLONE WARS





Incorpore o espírito Jedi

Durante esta batalha, você controla Anakin Skywalker, Mace Windu e Obi Wan Kenobi pilotando uma série de veículos aéreos e terrestres, além das fases de combate corpo a corpo usando os sabres de luz. São dezesseis fases ambientadas em seis diferentes planetas da série **Star Wars**, como a Lua Kashyyyk – terra dos Wookies –, Rhen Var e Raxus Prime. Desenvolvido pela Pandemic Studios, o jogo diverte tanto por sua ação frenética – é um dos games mais agitados de todos os tempos –, quanto por apresentar cenas e acontecimentos inéditos da próxima aventura de George Lucas, o aguardado **Episódio III**.



A apresentação das batalhas é impressionante: geralmente contém centenas de veículos e naves, sendo que as missões se concentram em eliminar boa parte dessas tropas ou até mesmo em liderar um exército contra os separatistas. A variedade de armas e power-ups é o que há de mais legal em **Clone Wars:** desde arrasar tropas com os andadores e detonar várias naves com o laser teleguiado, até a obrigatoriedade de explorar todos os tipos de tiros e habilidades especiais de cada veículo (ou guerreiro Jedi!) se quiser escapar ileso das batalhas.

Aperfeiçoar é preciso!

Apesar da ação ser forte, é fácil perceber pequenas falhas que aparecem nos gráficos do jogo. Em certos momentos, o slow-down (câmera lenta) chega a atrapalhar um pouco a diversão, mas nada que seja muito significativo. Algo que é normal, mas que não deveria ser, quando se tem inúmeros objetos tridimensionais na tela movimentando-se ao mesmo tempo.
Os controles do jogo são bem simples e têm resposta rápida, além de que a mira é especialmente muito bem planejada. Desse modo, fica fácil manter a atenção no inimigo e em tudo mais que acontece a sua volta. Mas há que se falar a verdade: apesar de ser legal utilizar a força e fatiar os inimigos quando o personagem está fora dos veículos, a jogabilidade nesse momento é limitada e as fases dentro das máquinas são muito mais interessantes e atrativas.

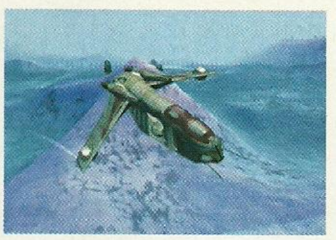












Saiba aproveitar as qualidades

Parece ser meio clichê falar isso de um game **Star Wars**, mas, de preferência, utilize o jogo com o volume no máximo para ser invadido pelos belos efeitos sonoros das batalhas. A trilha sonora clássica da série mais o tiroteio contagiante do jogo é o que faz deste um dos grandes games **Star Wars**.
É uma pena que o desafio encontrado no jogo não seja dos melhores. Mesmo em um nível de dificuldade média, não se demora tanto para se liquidar a fatura, então, a diversão é garantida, porém, temporária. Com isso, vale a pena aproveitar e concluir os objetivos adicionais também, pois, ao se fazer isso são abertas algumas opções secretas bem legais. O modo Multiplayer é divertido, mas não traz grandes inovações e é mais legal quando se tem quatro jogadores envolvidos, até para se recriar um pouco as agitadas batalhas do jogo normal. Pode-se escolher um veículo a cada vida e, completando-se os objetivos adicionais, pode-se entrar em fases inéditas. Portanto, vale divertir-se com **Clone Wars**, pois é um jogo ideal para alugar e detonar em um fim de semana. Além do que, os fanáticos pela série poderão acompanhar como Anakin Skywalker lentamente se curva para lado negro da força e torna-se o impiedoso Darth Vader... (N)



Cassiano Barbosa

AVALIAÇÃO — RECOMENDADO PARA 13+ MAIORES DE 13 ANOS

Gráficos **7,5** / Som **9,0** / Jogabilidade **7,5** / Diversão **8,5** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1 a 4** / Tipo de jogo: **Ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Pandemic Studios** / Publisher: **Lucas Arts**

NOTA FINAL 7,9

DIGIMON Digital Monsters BATTLE SPIRIT

Os monstrinhos digitais finalmente estréiam em um console Nintendo!

Sucesso no mundo inteiro, as batalhas digitais da série de tevê "Digimon" acabam de chegar ao portátil da Nintendo em forma de jogo de videogame. Todos sabem que os monstros digitais surgiram na sombra da febre Pokémon e apesar de possuir a mesma fórmula básica (treinadores no comando de monstrinhos guerreiros), **Digimon** segue um rumo mais tecnológico. O anime teve até agora três fases Digimonescas completamente diferentes e a quarta já está a caminho (veja box). Depois de alguns anos com a Nintendo só publicando games da franquia **Pokémon**, finalmente um game **Digimon** é lançado para seu console portátil. E por mais irônico que possa parecer, você poderá ser um mestre em Pokémon e Digimon jogando em apenas um videogame. **Digimon Battle Spirits** é um game de luta que reúne Digiescolhidos e monstros digitais das três primeiras fases da série apresentada na tevê e foi lançado pela Bandai, a empresa responsável pela maioria dos títulos relacionados a mangás e animes produzidos no Japão e Estados Unidos.





Espírito de lutador

Digimon Battle Spirits coloca você no controle de sete monstros digitais e, para não perder o dinamismo, a parte com a história não é contada no game, pois ficou reservada apenas às páginas do manual de instruções. Um Digimon diabólico nasceu nas sombras do Digimundo. Seu destino era se tornar uma força poderosa e destrutiva que ameaçaria tanto o pacífico mundo digital quanto o mundo real. Assim, Digiescolhidos de todas as partes reuniram-se com seus monstros para enfrentar a ameaça, antes que os dois mundos desapareçam por completo.

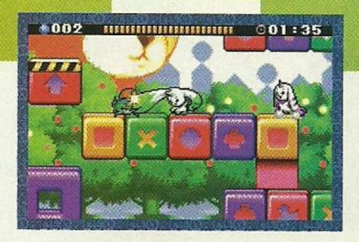
Em **Battle Spirits**, as regras de batalha são simples: os monstrinhos não têm barra de energia, portanto, não são derrotados antes do tempo se esgotar. As lutas são definidas através das esferas espirituais (D-Spirit Balls). Cada vez que um monstrinho é atingido perde uma ou mais esferas que são coletadas pelo adversário. Vence aquele que conseguir coletar mais delas ao final do tempo de luta.

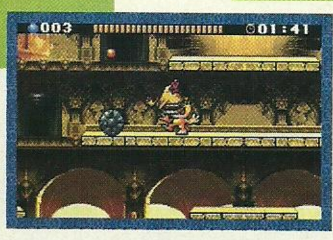
Você começa escolhendo um dos sete Digimon, cada um com seus











poderes e habilidades exclusivos. Alguns monstros são mais poderosos do que os outros mantendo a mesma hierarquia do anime. Sendo assim, Terriermon pode usar suas orelhas para voar, enquanto Sukamon esconde poderosos ataques por trás de sua aparência frágil. Os controles do jogo são simples até demais, e jogadores familiarizados com games de luta não terão problema algum. Existem botões para soco, chute, pulo e uma combinação deles para golpe especial.
As arenas onde acontecem as batalhas lembram o jogo **Smash Bros.** por serem cheias de plataformas que o jogador pode usar para se esquivar de golpes, sem falar na possibilidade de aproveitar itens que outros Digimon possam deixar cair. Além disso, os jogadores podem Digievoluir seus monstros que ficam mais poderosos usando a força de Kolumon, um Digimon pequeno que aparece no meio da briga.

O colorido mundo digital

A Dimps, empresa responsável pelo desenvolvimento do game, soube muito bem como trabalhar com gráficos 2D e conseguiu um ótimo resultado final no que diz respeito à parte visual. Entre os jogos com o envolvimento da empresa está o famoso **Sonic Advance**, um 2D chapado muito agradável.
Os gráficos de **Battle Spirits** possuem grande qualidade, tanto para os cenários multicoloridos quanto para os variados personagens. É fácil identificar todas as características dos monstrinhos. Apesar da possibilidade de se regular o nível de dificuldade no menu de opções, **Battle Spirits** é fácil de ser finalizado por qualquer jogador, por mais inexperiente que ele seja. Outro ponto fraco, além do já citado desafio, é a trilha sonora repetitiva, que acaba irritando depois de algumas horas de jogo. Mas a diversão mesmo fica por conta da utilização do Cabo Game Link e a jogatina para até dois jogadores simultâneos, o que torna **Digimon Battle Spirits** um item obrigatório na prateleira de qualquer fã da série. Será que você é um Digiescolhido? (N)

Galeria de personagens

Guilmon

Ele é um personagem de **Digimon Tamers (Digimon 3)**. Takato, um dos Digiescolhidos, é um jovem estudante japonês que tem sua vida mudada quando cria Guilmon ao usar seu Digimon Card Game em um desenho rabiscado no caderno. Isso resulta no surgimento de Guilmon. Ele é um Digimon que possui golpes de fogo e sua Digievolução chama-se Dukemon.

Renamon



Renamon possui golpes de gelo e sua forma extrema chama-se Sakuyamon. As duas são da terceira fase da série. Depois de vencer um torneio de cards, alguns Digimon apareceram para Ruki, mas ela queria um mais poderoso e, assim, Renamon apareceu. Como Ruki é uma garota rebelde, custa para Renamon ganhar sua confiança. Mas ao final, as duas tornam-se grandes companheiras.

Terriermon

Terriermon possui golpes derivados do vento e sua forma extrema é o Saint Galgomon. Em **Digimon 3**, Lee é um garoto calmo e não parece ter muitos amigos. Ele escolheu Terriermon como parceiro enquanto jogava um novo game de Digimon. Usando uma misteriosa carta azul em seu Digivice, fez com que Terriermon se tornasse real. O monstrinho logo virou seu amigo.

Veemon



O pequeno Digimon possui várias Digievoluções e no game sua forma extrema é o Imperial Dramon. Davis, um dos Digiescolhidos, descobre a porta para o Digimundo e parte em uma jornada. Lá ele encontra seu companheiro de batalhas Veemon.

Wormon

A criatura digital Wormon Digievolue para a forma extrema Grand Kuwagamon. Mesmo quando Ken era o terrível Imperador Digimon, em Digimon 2, Wormon jamais saiu de seu lado. Ele era um grande amigo disposto a fazer de tudo para ajudar seu Digiescolhido.

Sukamon

Sukamon, apesar de sua aparência pouco imponente, possui golpes poderosos e é do tipo vírus. Sua Digevolução máxima é o insuportável cantor Etemon. Chuumon, um Digimon que mais parece um rato, é seu companheiro inseparável. Eles adoram comer e se divertir.

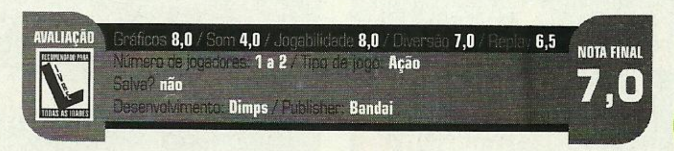
Agumon

Agumon é um dos poucos Digimon da primeira fase que chegam à sua forma extrema e, Digievoluído, ele se torna o poderoso WarGreymon. Tai é o Digiescolhido que tem o brasão da coragem no início da série Digimon e será o parceiro ideal deste Digimon.

DIGIMON FRONTIER

A quarta fase da série Digimon **já está a caminho! A nova série animada** Digimon Frontier**, que será conhecida por aqui como** Digimon 4**, deverá chegar à tevê ainda no primeiro semestre de 2003 contando com muitas novidades. Nessa nova fase, que não tem nada a ver com a anterior, os Digiescolhidos batalham se transformando nas próprias criaturas digitais. Assim, quatro jovens são chamados novamente para salvar o Digimundo só que, desta vez, os Digiescolhidos Takuya, Koji, Izumi e Tommy, não encontrarão monstrinhos companheiros em seu caminho. O destino reservou para eles algo muito maior, e os garotos são escolhidos para incorporar os Digiespíritos de vários guerreiros que perderam a batalha contra o diabólico Kerubimon, um deus Digimon que está apagando o mundo digital com um poderoso vírus.**
O novo anime será exibido no Fox Kids e na Rede Globo.

Renato Siqueira





Marsupial é a cara do portátil da Nintendo!

O marsupial está de volta ao GBA para mais uma divertida e desafiadora aventura, em um game de plataforma 2D. Famoso por sua participação em outros títulos, seu estilo de jogo é ideal para o console de bolso e para espantar o tédio nas horas vagas.

Confusão sem noção

A história tem início quando Uka Uka, a versão maligna da máscara Aku Aku, companheira de Crash, e o dr. Nefarious Tropy, descontentes com a derrota de dr. Cortex na aventura anterior, bolam mais um plano maldoso para conquistar o universo. Dr. Nefarious Tropy apresenta, então, seu novo aliado, N Trance, um monstrengo (por sinal, feio pra chuchu) que é mestre em hipnose. A idéia era seqüestrar Crash e seus amigos, Coco e Crunch, e hipnotizá-los, transformando-os todos em seres malvados. Mas como eu disse: era. Quando os vilões tentam sugar Crash para dentro de um portal, Aku Aku utiliza toda sua força para salvar o herói. E de repente... Crash aparece em close, mostrando, no esconderijo dos inimigos, seus grandes dentes e uma cara de maníaco. E agora? É o fim da aventura? Terei que jogar para o lado do mal? Nada disso. Logo em seguida, do outro lado do portal, surge Crash, são e salvo. Estranhamente, o herói foi clonado e passa a existir em duas versões: herói e vilão. Sua missão é salvar seus parceiros e dar uma sova no, agora, trio de malfeitores.

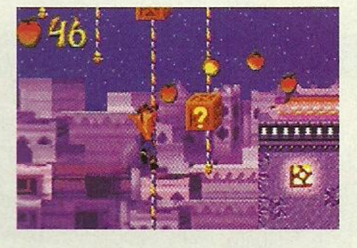
Maior e melhor

Crash 2 é bem parecido com **The Huge Adventure**, mas está longe de ser apenas uma continuação que utiliza os mesmos ingredientes. Além da diferença no tamanho do jogo (o anterior possuía vinte fases dividas em seis mundos e a nova aventura conta com trinta fases espalhadas por oito mundos diferentes), o novo jogo traz novos tipos de cenários e desafios, baseados, em parte, nas antigas aventuras protagonizadas pelo marsupial em outros consoles. Por exemplo, em alguns estágios você comanda a Atlasphere – uma bola que lembra aqueles aparelhos que ficam girando loucamente e são utilizados no treinamento de astronautas –, que apareceu pela primeira





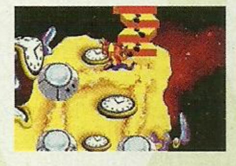








vez no game **Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex**. E o mais legal é que, para funcionar no GBA, o engine utilizado é o mesmo de **THPS**. Tony Hawk's? Exato. A produtora, Vicarious Visions, é mesma que desenvolveu todos os jogos da série **THPS** para GBA. Pode soar estranho, mas as semelhanças são visíveis e o resultado é o mesmo: jogabilidade perfeita!







Diversão em dose dupla

As últimas grandes novidades em **Crash Bandicoot 2: N-Tranced** são as opções habilitadas com a conexão de dois GBAs. A primeira, que é feita conectando dois jogos iguais, é a disputa no modo Multiplayer. Ela pode acontecer em dois tipos de jogos: Atlasphere e Link Race. O Atlasphere é uma batalha na qual dois jogadores se enfrentam, empurrando um ao outro para fora do tabuleiro ou em direção às caixas nitro, utilizando o auxílio de poderes especiais. Já no modo Link Race, acontecem corridas como as vistas em Crash Team Racing. Vence quem fizer o melhor tempo no percurso. Para a segunda opção, é preciso conectar este game à aventura anterior (**The Huge Adventure**) e utilizar o Save para habilitar novos personagens, como Neo Cortex, Dingodile e Tiny para os modos Multiplayer.

Felipe Azevedo

AVALIAÇÃO



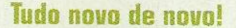
Gráficos **8,0** / Som **7,0** / Jogabilidade **9,5** / Diversão **8,5** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1 a 2** / Tipo de jogo: **Ação**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Vicarious Visions** / Publisher: **Universal Interactive**

NOTA FINAL 8,1

SONIC ADVANCE™ 2



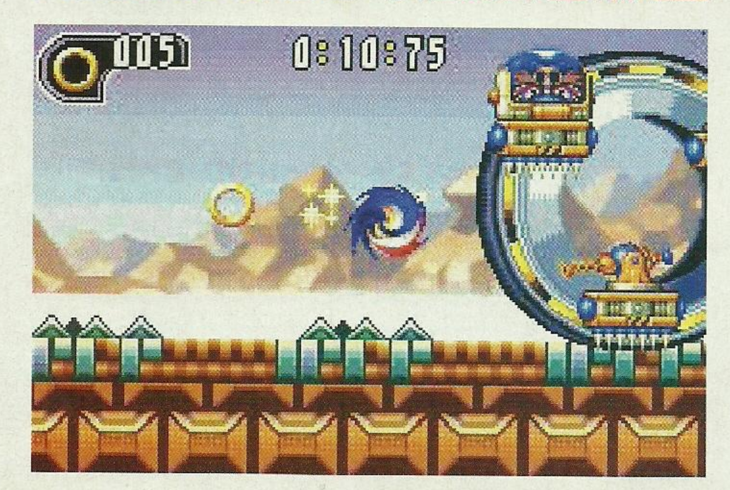
A guerra contra dr. Eggman continua... o vilão capturou os amigos de Sonic na esperança de atraí-lo para uma armadilha e, sem alternativa, o herói espinhudo parte para a ação. Enredo batido? Talvez, mas é dinâmico e objetivo para incluir outros personagens. Mas não é só isso, o **Sonic Team** volta às origens com **Sonic Advance 2** para GBA, trazendo à tona a diversão que, em parte, foi se perdendo ao longo do tempo.

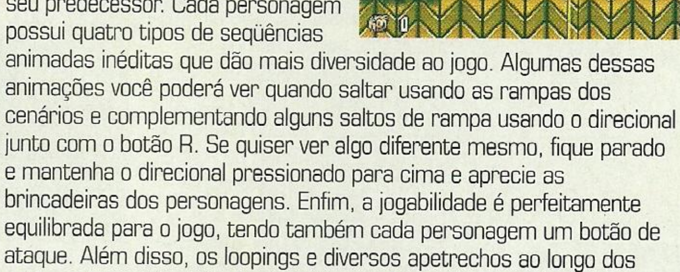


Esta aventura se passa em nove fases, sendo a maioria delas dividida em dois estágios e um chefe final. O grande desafio não está só em terminar os estágios dentro do prazo, mas também em coletar as Special Rings (anéis especiais). Coletando sete delas em um dos dois estágios de cada fase, você habilitará o Bonus Stage, onde terá que coletar 300 anéis para ganhar uma Chaos Emerald. E quando falamos de Sonic, falamos de velocidade e, junto com o desempenho do jogo, não podemos deixar de observar cada detalhe que tem a oferece na parte visual. Cenários coloridos e animação soberba definitivamente fazem com que **Sonic Advance 2** seja uma grande evolução em relação ao seu predecessor. Cada personagem possui quatro tipos de seqüências animadas inéditas que dão mais diversidade ao jogo. Algumas dessas animações você poderá ver quando saltar usando as rampas dos cenários e complementando alguns saltos de rampa usando o direcional junto com o botão R. Se quiser ver algo diferente mesmo, fique parado e mantenha o direcional pressionado para cima e aprecie as brincadeiras dos personagens. Enfim, a jogabilidade é perfeitamente equilibrada para o jogo, tendo também cada personagem um botão de ataque. Além disso, os loopings e diversos apetrechos ao longo dos estágios intensificam bastante a diversão e a ação na exploração de cada ambiente e seus vários caminhos diferentes.

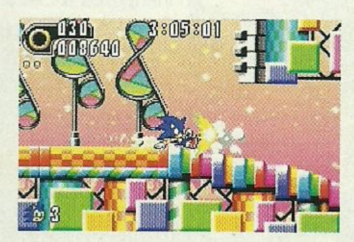










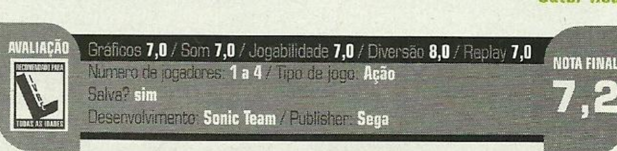


Ladeira acima!

Ajudando no clima de ação e velocidade, você ainda terá uma trilha sonora que, embora não seja a melhor já produzida para um jogo da série, sem dúvida, dá um brilho extra ao conjunto da obra juntamente com os efeitos sonoros manjados nos games do Azulão. A dificuldade aumenta gradativamente de um estágio para o outro, incluindo os confrontos com os chefes de cada fase. Mas além de se divertir a valer jogando sozinho, você também poderá participar de desafios com seus amigos utilizando o Cabo Game Link e dois GBAs. Na opção Multiplayer, você terá uma disputa para ver quem é o mais rápido na coleta de anéis, podendo usar os personagens que você habilitou no jogo normal.

Quem conhece o velocista da Sega sabe que será impossível segurar a vontade de terminar o jogo uma ou duas vezes apenas, pois o grande desafio de conseguir todas as Chaos Emerald espera Sonic, Tails, Knuckles, Cream e Rose (personagem secreta do game).

Outer Heaven





EA

Ty The Tasmanian Tiger

ELECTRONIC ARTS™

Surge um gigante chamado EA

Por **Nelson Alves Jr.**

William M. Trip Hawkins III, ou apenas Trip Hawkins, como é conhecido, sempre acreditou que os jogos de computador se tornariam febre mundial. Além do conhecimento adquirido durante a faculdade a respeito de títulos de estratégia, o cara passou diversos anos trabalhando na Apple Computer, no cargo de gerente de marketing. Seu permanente contato com fabricantes e distribuidoras permitiu que soubesse o momento exato para colocar seus planos em prática. Em 1982, aliado a Bing Gordon e Tim Mott, Hawkins inaugurou a Electronic Arts, sediada na Califórnia, Estados Unidos. A empresa começou suas atividades focada apenas em desenvolvimento para computadores. Em apenas dois anos, a EA já havia conseguido atingir o topo de vendas com o título Skyfox, lançado para o Apple II. O crescimento da produtora foi tão rápido que, em 1986, já ocupava o primeiro lugar entre as softwarehouses dos Estados Unidos. Uma das características que diferenciavam a EA das concorrentes – e que, obviamente, colaborou para o seu desenvolvimento – era o seu processo "personalizado" de criar games. Diferentemente de outras companhias, as equipes de Hawkins contratavam designers e produtores de cinema, em vez de apenas programadores. Cada jogo recebia tratamento digno de Hollywood, com roteiristas, animadores e músicos.

Outro fator de sucesso residia nas vendas. Enquanto a concorrência possuía intermediários para colocar os títulos nas lojas, a EA fazia a distribuição diretamente, diminuindo gastos e aumentando a lucratividade.



SSX TRICKY

LINHA DO TEMPO DA ELECTRONIC ARTS

1982
- A Electronic Arts abre suas portas, tornando-se a 136ª empresa a ingressar no crescente mercado de jogos. O slogan adotado foi "We See Farther", algo como "Nós Enxergamos Mais Longe", referindo-se à estratégia de alcançar a liderança no recente mercado de entretenimento.

1983
- A EA lança seu primeiro software para as plataformas Apple II e Atari.

1984
- Skyfox torna-se o primeiro título da EA a chegar ao topo de vendas.
- Paralelamente, a empresa cria um sistema de distribuição direta aos lojistas, sem intermediários.

1986
- Os sistemas 16-bit IBM PC e Commodore Amiga ganham suporte da EA.

1987
- Pela primeira vez, um jogo desenvolvido pela EA para o IBM PC chega ao topo de vendas: Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer.
- A linha de esportes da empresa tem início com a criação do game Earl Weaver Baseball.
- Um escritório foi aberto no Reino Unido, iniciando o processo de expansão da companhia.



1988
- Tem início distribuição de games na Austrália.

1989
- Em apenas um ano, o game Populous vende mais de 160 mil unidades no Reino Unido.
- O escritório europeu recebe o prêmio "Softwarehouse do Ano" pela The European Golden Joystick Awards.

1990
- Torna-se a produtora líder no mercado 16-bit, quando o SNES e o Genesis competiam pela preferência do público.

1991
- A linha EA Sports é lançada. O game John Madden Football chega ao SNES e atinge o topo de vendas.



- A produtora Distinctive Software, situada em Vancouver, é comprada e torna-se o estúdio EA Canada.

- EA compra mais uma softwarehouse. Desta vez é a Origin System.

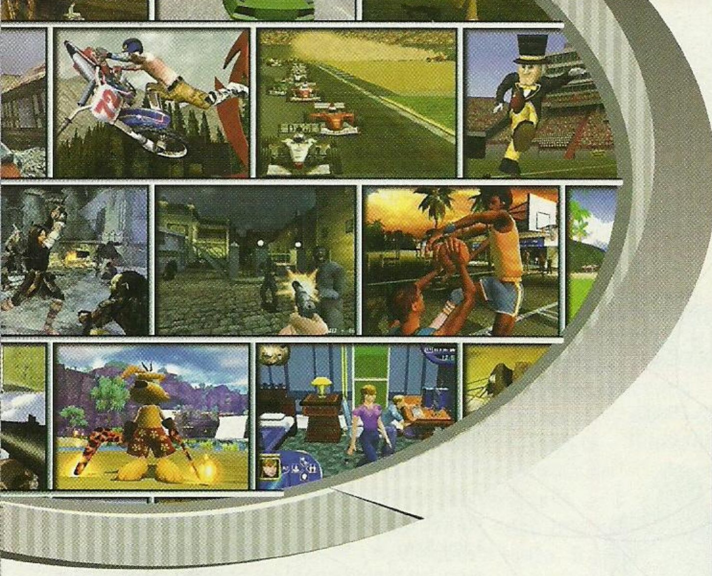
- Assina licença de exclusividade com a FIFA.
- A EA Sports cria o bordão "If it's in the game, it's in the game", usado até hoje em todos os títulos da linha esportiva.

1994
- A EA compra a produtora espanhola DROSoft.

1995
- As aquisições continuam: agora a Bullfrog Productions, na Inglaterra, e a Kingsoft, na Alemanha, passam à tutela da EA.
- Expande a distribuição de jogos pela Europa.
- FIFA Soccer '96 torna-se número 1 em todas as plataformas.

1996
- Torna-se líder de vendas nas plataformas 32-bit.
- A EA compra a produtora Firaxis Software.

1997
- A EA assume o controle de uma




Fifa 2002


Medal of Honor

Próximo passo: consoles

No final da década de 80, a Electronic Arts percebeu que o mercado de PCs havia esfriado, enquanto as vendas de consoles domésticos crescia dia a dia. Resultado: a empresa ampliou seu foco de atuação e lançou **Skate or Die** para o NES. Já na era 16-bit, quando SNES e Genesis disputavam o bolso dos consumidores, a EA tornou-se a produtora líder em vendas das duas plataformas. Para ampliar sua atuação além-mar, fechou acordo com a Victor Entertainment Industries, uma subsidiária da JVC, que permitiria a presença da EA no Japão. No ano de 1995, quando Trip Hawkins já havia saído da empresa para fundar a 3DO, a EA produzia jogos com quatro nomes diferentes: Electronic Arts Studios, EA Sports, Bullfrog Productions Ltd. e Origin Systems Inc., além de ter aberto filiais no Canadá, Ásia, Europa e Austrália. Durante o processo de expansão (que parece não ter fim), a produtora adquiriu softwahouses de peso, como Maxis e DreamWorks Interactive, responsáveis por The Sims e **Medal of Honor**, respectivamente. Dona de franquias do calibre de **Harry Potter** e **FIFA Soccer**, a EA fechou o ano fiscal de 2002 com lucros de US$ 1,7 bilhão, segundo relatório oficial. Nada mal para quem pensou um dia que os jogos estariam restritos aos computadores...

EA SPORTS

UM MALUCO VISIONÁRIO

Trip Hawkins pode ser considerado um astro da indústria dos jogos. Motivos não faltam: o sujeito é carismático, bem relacionado e, se não bastasse, foi considerado um dos homens mais bonitos pela revista norte-americana People, em 1995. Formado em Harvard, passou a maior parte dos seus 49 anos tentando transformar as pessoas em jogadores de videogame. Entre suas experiências no mercado de entretenimento, a mais destacada foi a criação da Electronic Arts, em 1982. Sob sua tutela vários sucessos surgiram, como as séries John Madden Football e Army Men. **Saiu da EA em 1991, quando fundou a 3DO.**

EU NÃO SOU MALUCO, NÃO!

O sujeito também ganhou fama por prever alguns acontecimentos na indústria. Claro, nem todos se realizaram. Confira algumas visões da bola de cristal de Trip Hawkins, feitas nas décadas de 80 e 90:

- **As vendas de consoles terão grande crescimento nos próximos anos, iniciando primeiramente com o hardware e posteriormente com o software;**
- **Haverá uma divisão no mercado de jogos. Crianças jogarão videogame, enquanto adultos usarão computadores apenas para rodar games;**
- **Os custos com produções de jogos serão cada vez maiores, obrigando as empresas a apertarem o cinto para sobreviver;**
- **A invenção do DVD proporcionará mais crescimento ao mercado de games. Os consumidores comprarão consoles equipados com a nova tecnologia.**

das maiores produtoras da Europa, a Maxis, responsável por The Sims e Sim City.

- **O primeiro Massive Multiplayer Online chega às lojas: Ultima Online.**

1998

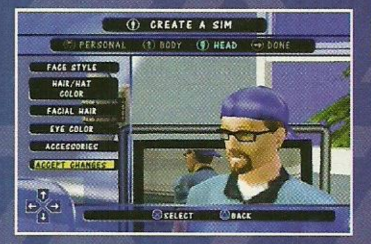
- **As próximas da lista de aquisições são a Tiburon Entertainment, responsável pela franquina Madden Football, e a Wetswood Studios, criadora da série Command & Conquer.**
- **A Square Software, responsável pelo RPG Final Fantasy fecha acordo de distribuição com a EA, criando a empresa EA Square nos Estados Unidos.**
- **O golfista Tiger Woods e a PGA Tour assinam contrato de exclusividade com a EA Sports.**

1999

- **O portal EA.com estréia, depois de um acordo fechado com a America Online.**
- **A MGM fecha parceria com a EA, garantindo versões digitais do espião James Bond.**
- **Sim City 3000 ganha o título de jogo do ano.**

2000

- **Outra aquisição de peso. A DreamWorks Interactive, produtora de Medal of Honor, passa a ser da EA.**
- **A empresa garante os direitos internacionais sobre os jogos baseados nos livros de Harry Potter.**
- **The Sims é considerado o jogo do ano.**



2001

- **O game Harry Potter and the Sorcerer's Stone vende mais de sete milhões de cópias em apenas dois meses, contando todas as plataformas lançadas.**
- **Pelo segundo ano seguido, The Sims ganha o título de jogo do ano.**

2002

- **Alcança o posto de produtora que mais vende, somando-se todas as plataformas.**
- **The Sims torna-se o jogo de PC mais vendido de todos os tempos.**
- **Fecha o ano fiscal com lucro de US$ 1,7 bilhão.**


007: Night Fire

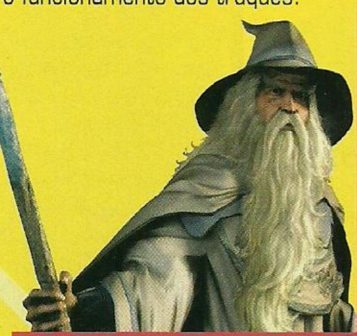
TOP SECRET

O jogo tá difícil? Não consegue passar daquela missão? Sua paciência acabou e você não detonou aquele chefe de fase? Então, faça uma busca nestas três páginas e procure pelos truques salvadores. Observe bem as vinhetas de identificação que indicam o console de cada game. Algumas manhas podem não salvar a sua pele, mas deixarão o jogo mais divertido. Na seqüência, o Pergunte aos Pilotos tira as suas dúvidas. Mande sua carta ou e-mail para nossos pilotos!

Lord Of The Rings: **The Two Towers**



Todas as seqüências devem ser executadas com o game pausado e segurando os botões L + R. Um som confirmará o funcionamento dos truques.
Recuperar a energia: Y, ↓, A, ↑.
Recuperar a munição: A, ↓, Y, ↑.
Ganhar 1.000 pontos de experiência: A, ↓, ↓, ↓.
Status do Level 2: X, →, X, →.
Status do Level 4: Y, ↑, Y, ↑.
Status do Level 6: B, ←, B, ←.
Status do Level 8: A, A, ↓, ↓.
Para os próximos truques, você precisa terminar o jogo uma vez e depois entrar com a seqüência.
Invencibilidade: Y, B, A, X.
Armas de mísseis infinitas: B, X, A, Y.
Ataque de devastação: B, B, X, X. Durante a batalha, segure o botão Y para detonar tudo.
Melhorar os combos: Y, X, Y, X.
Encolher os inimigos: Y, Y, A, A.
Câmera lenta: Y, X, A, B.





Medal Of Honor: Frontline



Invencibilidade: pause o jogo e pressione B, L, B, R, Y, L, X, ↓.
Todos os códigos devem ser inseridos na opção Enigma Machine e serão acionados na opção Bônus. As luzes verdes confirmam o funcionamento.
Código mestre: BALLOWAX
Modo bala de prata: SILVERSHOT (os inimigos serão abatidos com apenas um tiro)
Modo granada de borracha: BOUNCE
Modo Snipe-O-Rama: SUPERSHOT (todas as armas possuirão mira com zoom. Segure L e pressione para ↑)
Escudo de balas: REFLECTOR (o soldado ficará imune aos tiros inimigos)
Mission 2: EAGLE
Mission 3: HAWK
Mission 4: PARROT
Mission 5: DOVE
Mission 6: TOUCAN
Completar a missão com medalha de ouro: SEAGULL
Perfecionista: FLAWLESS (os nazistas poderão matá-lo com apenas um tiro)
Tiro torpedo: BIGBOOMER (suas balas serão carregadas com pólvora para torpedos)
Tiro na cabeça: HEADSUP (seus inimigos só poderão ser mortos se forem atingidos na cabeça)
Inimigos invisíveis: HIDENSEEK (você somente verá as armas e os capacetes inimigos)
Chapéus de guerra: MADHATTER (os soldados usarão objetos estranhos no lugar de capacetes)

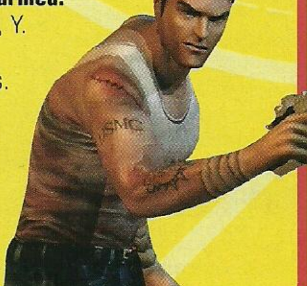


Dead To Rights

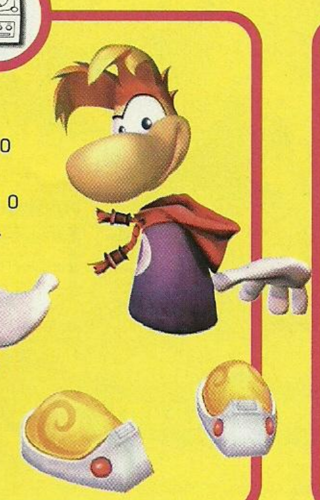


Novos modos de jogo: todas as seqüências devem ser digitadas na tela com as palavras New Game e mantendo os botões L e R pressionados. Uma mensagem confirmará o funcionamento dos truques.
Lazy Ass: ↓, ←, ↓, Y, ↓. Neste modo o jogador terá disponível: seleção de fases, os minigames e todos os filminhos.
10.000 Bullets: ↑, ←, ↓, →, X. Munição infinita.
Boomstick: →, X, X, X, B. Espingardas ilimitadas.
Chow Yun Jack: Y, X, ↑, ↑, ↑. Empunhar duas armas.
Time To Pay: B, B, X, X, →. Desarme com facilidade.
One Hit Wonder: X, ←, ←, ←. Sempre atirar com estilo.
Sharpshooter: B, B, B, ↓, →. Pontaria perfeita.
Wussy: B, ←, Y, ↑, ↓. Inimigos com pontaria ruim.
Precursor: ↑, ↑, ↓, ↓, ↑. Mais alvos e desafio mais alto.
Hard Boiled: Y, B, ←, ←, X. Neste modo, o nível do desafio é extremo, ainda mais se combinado com a dificuldade Super Cop.
Unlimited Health: B, Y, ←, ↑, →. Energia infinita.
Unlimited Shadow Stamina: X, B, Y, X, ↓. Barra de sombra ilimitada.
Unlimited Adrenaline: ←, →, ←, X, B.
Unlimited Armor: ↑, ↑, ↑, B, ↓. Armadura ilimitada.
Unlimited Dual Guncons: Y, X, ↑, ↑, ↑. Goncons ilimitados.
Unlimited Human Shields: B, Y, X, Y, B. Escudos humanos ilimitados.
Powered-up Punches and Kicks: ↓, X, ←, ←, ←. Socos e chutes mais potentes para o personagem.
Double Melee Attack Damage: X, X, ↑, ↑, B. Dano dobrado para os seus ataques.
Enemies Disarmed: →, B, ←, X, Y. Inimigos desarmados.
Ignored by Enemies: Y, Y, ↑, ↑, Y. Ignorar os inimigos.





Rayman Arena

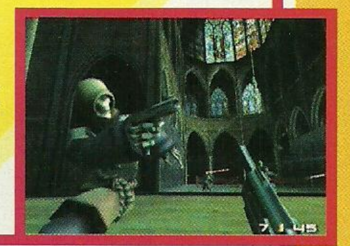


Jogue como Dark Globox: vença a primeira copa no Obstacle Course.
Jogue como Henchman 1000: vença o primeiro circuito no Total Fight.
Jogue como Mrs. Razorbeard: vença o primeiro circuito no Freeze Combat.
Jogue como Tily: vença o primeiro circuito no Time Attack.
Novas roupas: complete as copas no Single Player.
Fases especiais: complete todos os modos do Single Player, jogando nas dificuldades Beginner e Pro. Selecione o modo Exhibition para as fases especiais.

TimeSplitters **2**



Termine as fases indicadas jogando no modo Story e na dificuldade Medium, para habilitar os personagens secretos para o modo Arcade.
Personagem/fase
The Colonel: 1853 Wild West
Stone Golem: 1920 Aztec Ruins
Big Tony: 1932 Chicago
Khallos: 1972 Atom Smasher
Mutant: 1990 Oblask Dam Siberia
Sadako: 2019 NeoTokyo
Ozor Mox: 2280 Return to Planet X
Machinist: 2315 Robot Factory
Reaper Splitter: 2401 Space Station



Star Wars: The Clone Wars



Seleção de fases para o modo Multiplayer: FRAGFIESTA
Seleção de fases para o modo Campaign: GASMASK
Invencibilidade: 1WITHFORCE
Arma secundária ilimitada: CHOSEN1
Três objetivos de gratificação para cada missão completa: YUB_YUB
Personagens liberados para o Academy
Battle Droid: ROGERROGER
Padme Amidala: CORDE
Super Battle Droid: WAT TAMBOR
Wookie: FUZZBALL
Foto dos programadores: SAYCHEESE (você precisa ter habilitado o Sketchbook para ver a imagem)
Todos os FMV: CINEMA
Música Ewok: na tela de opções ou durante o jogo, faça a seqüência ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.
Invencibilidade para o AT-XT: use o código para ter a arma secundária infinita e jogue com o AT-XT. Segure o botão Y Enable the "Unlimited secondary and special weapon" code and play in an AT-XT. Mantenha o botão Y pressionado e você será invencível.
Raxus Duel para o Multiplayer: consiga 5 pontos de bônus.
Thule Moon Control para o Multiplayer: consiga 10 pontos de bônus.
Rhen Var para o Multiplayer: consiga 15 pontos de bônus.
Jedi Academy para o Multiplayer: consiga 20 pontos de bônus.
Visão da unidade: consiga 25 pontos de bônus.
Seqüência de Making Of: consiga 30 pontos de bônus.
Opção CD Player: consiga 35 pontos de bônus.
Opção Sketchbook: consiga 40 pontos de bônus.
Yoda para o Academy: consiga 45 pontos de bônus.





Star Wars: **Jedi Outcast**



Todos os códigos devem ser inseridos na tela de Cheat. O game apresentará as opções extras e Kyle avisará que o truque funcionou.
Habilite o Single Player levels de 1 a 7: CHERRY
Munição infinita: BISCUIT
Invencibilidade: BUBBLE (o jogador só morrerá se cair de um lugar muito alto)
Todos os personagens para o modo Multiplayer: PEEPS
Todas as armas: FUDGE (Lightsaber, Imperial Blaster, Wookie Bowcaster e Thermal Detonators)
Fase bônus: DEMO (missão Alzoc III)
Todos os FMV: FLICKY



FIFA **2003**



Estádios secretos
Seoul: ganhe o campeonato competindo no EFA.
Stade de France: vença a competição jogando no Club Championship.
Yokohama: termine em primeiro no campeonato do ECC.

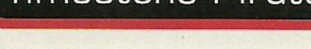
Rugrats: **I Gotta Go Party**



Passwords
Abrir todos os jogos: ZNFTRJ
Fases
Living Room: CBKBBB
Basement: RBHBNB
Dill's Room: SNFBBC
Front Porch: TNHHBG
Bathroom: VNFTNG
Backyard: XNHTFC
Tommy's Room: ZNFTRJ

Rugrats: Castle Capers

Password
2 - QGPCJNWXGWCB
3 - QQTKJYWLGKGF
4 - CTKLJKGLSCQR
5 - RLPTKKGLWKWP
6 - FZLDVHMMDQRB
Final - JSJRJKSLXCFJ



Dinotopia: The Timestone Pirates

Seleção de fases
Na tela de título, pressione: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, A, ←, →, B, Start.
Escolha a opção "Credits" e espere toda a apresentação. Uma nova tela aparecerá e permitirá o acesso às várias fases do jogo.



Lunar Legend

Teste de som: complete o game uma vez e habilite as opções "Sound Test" e "Music Test".
Recuperar os pontos de energia e magia: quando estiver precisando recuperar a energia ou mesmo a magia de seus personagens, salve o jogo e desligue o GBA. Quando ligar novamente faça o Load da bateria em questão e você verá que seus pontos de HP e MP foram recarregados.





Kirby: **Nightmare In Dreamland**

Modo Boss: termine o jogo uma vez para habilitar o modo "Boss". Esta opção ficará disponível no menu de minigames.
Modo Extra: termine o modo "Adventure" com 100% para abrir a opção "Extra".
Modo Meta-Knight: termine o modo "Extra" com 100% e você habilitará o modo "Meta-Knight" no menu de minigames.

Street Fighter **Alpha 3**

Liberar todos os lutadores: na tela de título, pressione ←, →, ↓, →, L, L, A, L, L, B, R, A, ↑. Um som confirma o funcionamento do truque.
Habilitar novas opções de jogo: na tela de título, pressione A, ↑, A, L, R, →, L, →, A, ↓, →. Um som confirmará o truque e você terá disponível as seguintes opções de jogo: **Alpha Combo**, **Alpha Cancel**, **Scimaer Alpha Cancel**, **Scimaer Guard**, **Infinite Guard**, **Auto Guard**, **Alpha Counter Plus**, **Hard Body**, **Guard Destroy**, **Gauge Plus** e **Limit Off**.
Todos os modos de jogo: na tela de título, pressione L, →, A, R, ↑, L, →, B, A, ↑, →, ↓, →. O jogador terá disponível os modos: **Survival**, **Dramatic Battle**, **Final Battle Saikyo**, **Mazi** e **Classic**.

GT Advance 2: **Rally Racing**

Todas as seqüências deve ser feitas na tela de título do jogo.
Todos os carros: L + B e pressione para ←.
Todas as pistas: segure L + B e pressione para →.
Melhorar todas as peças: segure L + B e pressione para ↑.
Modo extra: segure L + B e pressione para ↓.
Dificuldade Expert para o modo "Championship": complete o campeonato jogando na dificuldade normal e ganhando ouro em todas as pistas.



POWERLINE (11) 3814-8044



Super Smash Bros. Melee

E aí galera da NW, tudo beleza? Oque fazer para destravar os desafios superiores ao 30 (31, 32, 33...) do Event Match.

Daniel Ogawa, São Paulo/SP

Além de vencer todas as missões de 1 a 29, para revelar os desafios de nível superior você precisará habilitar os personagens secretos e completar alguns modos de jogo (Target Test, Adventure, Classic).



Dead To Rights

Não consigo passar do capítulo 8. Destruo o helicóptero, arrebento o portão e mato uns carinhas, daí chego a uma área com carros e um barco. Preciso de 350 pounds para passar pelo próximo portão.

Ricardo Oliveira, Via e-mail

Logo depois de detonar o helicóptero, volte ao ponto onde a luta começou e ative as funçoes do painel para abrir os portões e seguir em frente.



007 Nigth Fire

No último andar da fase Night Shift, não consigo achar o lugar para instalar o Q-Worm.

Pedro Bergman Fonte, Via e-mail

O o item Q-Worm deve ser instalado na sala Office Computer Systems.



Diddy Kong Racer 64

Queria saber como faço para derrotar Wizpig pela primeira vez? Isso é necessário para abrir o modo Future Fun Land após pegar os quatro troféus de ouro.

Paulo Eduardo Rombe Maddarena, Via e-mail

Não tem segredo, você precisa treinar muito para vencê-lo. Também não se esqueça de pegar todas as moedas prateadas na próxima corrida para receber mais uma parte do amuleto.



Pokémon Crystal

Onde encontro o item Scope Lens?

Bruno Rosalto Teodoro Pinto, Via e-mail

Esse item pode ser encontrado na área Mystery Gift.





Sonic Adventure 2 Battle

Como faço para que meus bebês Chaos fiquem com visuais diferentes (aparência superpoderosa) igual aos dos três últimos desafiantes do minigame Chao Karate?

Pedro Vieira, Via e-mail

A aparência dos Chaos é determinada pelos tipos de animais que você combina com suas habilidades. Assim, procure animais raros no jogo e você poderá variar o visual dos seus competidores.





EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos!

Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Simão Dias da Fonseca, 93
Aclimação
CEP: 01539-020
São Paulo / SP

ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br

As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.



BABY MARIO

Se você é do tipo que acha que encanadores já nascem de bigode, então, também acredita na história da cegonha que entrega os bebês. Mas se você não acreditasse, não haveria como lhe explicar o surgimento de Baby Mario. Muito antes de possuir aquela espessa penugem abaixo do nariz, Mario era apenas um fedelho que não sabia nem falar "Mama Mia" e vivia de fraldas choramingando por qualquer tombinho à toa. No primeiro game em que o meninão, ou melhor, o bebezinho apareceu, não era possível assumir seu controle. Depois de despencar do bico da cegonha, Baby Mario cai nas costas de Yoshi e ele (que é controlado pelo jogador) faz tudo o que está ao seu alcance para reunir novamente o infante que caiu do céu com seu irmão Luigi (e com os pais, que ninguém sabe quem são...). Depois dessa aventura em que só abria o berreiro, Baby Mario resolveu investir num futuro esportivo. O barrigudinho já foi visto em quadras de tênis e campos de golfe do universo Nintendo, competindo, inclusive, com a versão mais velha do próprio Mario. Vai entender o mundo dos videogames...

GAMES EM QUE BABY MARIO NÃO PRECISA APARAR O BIGODE

Super Mario World 2: Yoshi's Island	(Super NES – 1995)
Mario Golf	(N64 – 1999)
Mario Tennis 64	(N64 – 2000)
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	(GBA – 2002)

Comidas favoritas: papinha, mingau e uma eventual sopinha de legumes batida com carne
Roupas: fralda branca apertada e boné vermelho folgado
Frases características: "Buááááá!", "Muéééééé!" "Guóóóóó!"